GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2014.12
Vol. 56
UCG

GAME OVER 三十年目睹中国游戏业之怪现状

工作室物语

OMEGA FORCE 天下无双

铸造传奇的大锤

SLEDGEHAMMER与《使命召唤》的重生

映画馆

纪念那个孤胆英雄连轴转的时代

《反恐 24 小时》中的英雄悲歌

传世之书

VR秘史 先驱们的故事

游戏人物

中国独立游戏人系列 Vol. 2

跨平台数千万下载量独立游戏创造者 李鹏



DVD热点推荐
魔兽世界 寻求组队
《魔兽世界》十周年纪录片


五花八门—感谢一路有你
夜深人静
也能纵览天下
网址：www.i5h8m.com
QQ交流群：11579083



卷首

平衡



大约三年多前，我第一次躺在UCG杂志社的宿舍当中，身下只有一张薄床垫，身上盖的是从家中拿来的空调被，脑袋则正垫在一个家中闲置许久的老枕头上，看着上铺床垫版上那因为潮湿而显得有点模糊不清的木纹，在心中翻腾的只有一个念头：我真的当上一个游戏杂志编辑了？

这当然是真的，现实很快就化为繁重的工作扑面而来，但那一夜浓罩在我心头的疑问在很长一段时间里都没有完全散去。我尽自己所能地赶上工作的进度，跌跌撞撞地适应着以截稿日而不是正常工作日为界限划分的作息，偶然在错误中付出惨痛的代价，无论是快乐还是悲伤的时刻，我总是时不时禁不住问自己，这是不是一个梦，我会不会突然从自己成为了一个杂志编辑这个狂想中醒来，发现自己仍然躺在家中，等待着悬而未决的明天到来。

这是一个新入行者常有的不安，正如我今天在许多新加入的小编身上所看到的满满都是当年自己的影子，那时的我在别人眼中肯定也多少显得有点怪异。但那时我并不这么想，而是把这当成了自己能力不足和意志不坚定的征兆。于是我近乎绝望般地努力着，几乎不分昼夜地把自己窝在办公室的椅子上，哪怕那天其实没有什么工作可干，并且拼命地想要去尝试任何工作任务，甚至是自己并不擅长或是根本毫无经验的事情。

这加快了我的上手速度，也加快了工作内容堆叠的速度，很快，我不再升起那种我是否身在梦中的念头，彼时的我把这当成了自己已经适应了工作的征兆，但如今看来，我只是逐渐开始忙得无暇胡思乱想而已。

一转眼，三年多就过去了，现在我当然可以毫不犹豫地自称为游戏杂志编辑，无论我心中到底是怎么想的，资历和时间自会为我作证。但在那些难得的空闲时刻，我每每回想自己青涩的新手岁月，总不免感到自己为了适应这分工作有点用力过猛，为了能够更好地投入工作当中，几乎完全摧毁了自己的私人生活，把某些珍贵之物视如粪土，有的事情，我如今还算是有挽回之地，例如自己的身体健康仍然能够趁着尚未衰老靠着锻炼找回来，被疏远的亲情也能靠着多多孝敬父母来弥补，但另外一些东西，却是再也找不回来了。我不会说这些曾经的付出是不值得的，毕竟虽然我深受其苦，却也受益良多。只是每每回想起来，另一个疑问却开始浓罩我的心头：难道在那时候我真的有必要把一切都投入到工作上吗？

这是个没有答案的疑问，我不可能令时光倒流让我再试一遍，但其实有一部分答案，我自己非常清楚。在我试图投入到工作上的每一分每一秒，并非都被切实地用到了工作当中，总有那么些时候，我只是在无所事事地焦虑着，恐惧着自己会错失机会，或是没能提前作好对无可预料之事的准备。这些原本都应该是属于我自己的宝贵时光，理应被分配给我生命中每一件重要事物。然而调整分配在不同事情上投入的时间是如此地困难而不可预料，所以我近乎是逃避般地选择了投身于某一件事情之上，省却了无数麻烦，却也错过了无数宝贵时光。

这不是一件纯粹的好事，但也并非只有坏的一面，年轻赋予了我足够的动力去不顾一切争取，而如今年岁却赋予我智慧去看透自己过往行为中的真实含义，并修正自己过往盲目忽视之处。如今我花更多的时间享受自己的午间休息，用更多时间品尝美食，抽出更多空闲运动，也把更多的钱花在值得去花的地方，再不单单只是为了满足自己的欲望而活。

现在我是一个比以前的自己更好，还是更差的游戏杂志编辑？这恐怕无法由我来定论，而是要交给读者们去评判。但我可以确定的是，现在的我是一个更健康而更快乐的人，而这，才应该是我们生活的最高目标。

■ 稀饭

■ 2014.12.3



游戏·人 第56辑

责任编辑：黄曦帆

封面设计：anubis

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

CONTENTS





游戏风采

光盘收录

影漫世界







文化漫谈





GAME OVER

三十年目睹中国游戏业之怪现状



很久很久以前，还是上世纪90年代的时候，我曾写过一篇名为《中国游戏业，你还要睡多久?》的时评杂文，以“SQUALL-LH”的笔名发表在平面游戏媒体《电子游戏与电脑游戏》上。那时年纪尚幼，不知天高地厚得紧，洋洋洒洒喷了上万字，指点江山挥斥方遒，自以为算是以笔救国了。岂料时光一晃而过，在游戏媒体从业的这些年里，每每读起当年自己写的那些脑残文字，我都恨不得把出版过的那期杂志统统回购销毁，或是直接穿越回去杀掉自己，将这段黑历史一笔勾销。

曾几何时，我们曾经憧憬过中国将拥有自己的游戏主机，可惜等来的却是无数山寨的小霸王；曾几何时，我们曾经期冀过中国推出自己的电脑游戏，而等来的却是一款游戏性负分滚粗的《血狮》；曾几何时，我们曾经盼望过中国的游戏产业规模能够赶日超美，成为国家的支柱产业——事实上，我们如今确实做到了，如今游戏厂商们创造的GDP远高于绝大部分传统行业，但这个产业里诞生的产品却无法称之为游戏，它们中的绝大部分只是靠无数RMB堆砌起来的浮动数据，目的并不是带给玩家快乐，而是从人们的口袋里掏走更多的钱。

故此，谨借这里为自己当年的妄言做一下订正：抱歉，中国没有游戏业，从来没有。

红白机与第一桶金

上世纪八十年代初，早在雅达利2600时期，便有稀稀落落的家用游戏机通过各种途径流入中国，鉴于价格及购买力因素，市面上极其罕见，只有少数具海外背景的富裕家庭可以搞到。不久，任天堂的FC横空出世，掀起了游戏主机在国内的第一批水货潮。这些FC经深圳、青岛等港口渠道辗转进入国内各大城市的私营电器商店里，最终往往售价过千（在当时几乎是一个普通工薪层的年薪），给水货商人们带来了可观的利润。不久他们发现，随着主机普及量的提升，制作盗版卡带的利润远比从海外走私主机来得更加安全迅捷。于是，一批打着“N合一”、“24K强卡合集”的黄色卡带诞生了，这批“中国黄”大概是游戏软件史上最早的大批量盗版。它对穷苦玩家们最大的贡献莫过于把大量游戏汇聚在一张卡带里，譬如那盘最经典的“86 in 1”，几乎囊括了FC早期各大公司的所有固定关卡版面游戏。要知道，这些游戏的每张原版卡带都是售价2800日元到3800日元不等的，而中国玩家们只需一款游戏的钱就能通吃全部，简直是不给正版市场留半点活路。

不久，随着FC主CPU Ricoh 6502芯片的破解，海量廉价山寨品汹涌而来，其中最有名的当属台湾“小天才”及大陆“小霸王”两款硬件系列，在那个版权观念淡漠的时代，这些明目张胆的盗版制品居然可以通过国家级电视台进行大规模广告宣传，导致无数中国玩家至今仍把李鬼当成李逵，也算是世界游戏史上的一朵奇葩。小霸王集团藉此获利丰厚，不仅开启了无数拓展到教育、电器、娱乐等领域的子公司，即使在品牌早已衰落至谷底的今天，仍在叫嚣着要随同阿里巴巴一起借着互联网电商及体感游戏的东风重回江湖，可谓百足之虫死而不僵。

然而，这个可以称为游戏业？我不觉得。

街机厅里的市井江湖



▲世人只记得雅达利，国人却只记得小霸王，有的差异，在一开始就已经埋下了根。





▲当年的 FC 广告，国内大多数玩家恐怕都是在成年之后才在网络上见到。

1984 年，随着某位伟大同志的一句“计算机要从娃娃抓起”，整个国度陷入了一场电子化的狂欢。第一批街机便是如此打着“电子游艺，启迪智力”的旗号，进驻各城市里的大街小巷、公园商场。早期的街机从框体到基板均是原装进口，成本高昂无比，代币亦价格不菲——当时的普遍行情是 1 元钱 1 或 2 枚代币，这笔钱在那个粮票尚且到处横飞的年代足够吃顿夜宵了。昂贵的价格注定了早期的街机只是贵族消费，机厅里汇聚了大量的好奇者，却极少有人触碰，眼巴巴干等着有土豪投币来玩，大家旋即一拥而上窥探究竟，不知道的还以为是遇到了难民潮。

盗版山寨品的出现同样迅速拯救了这个行业，随着廉价国产自制筐体及盗版基板拷贝的出现，街机厅经营者的成本直线下降，代币也直降到了 1 元 10 个乃至 20 个的亲民价位。一时间，开发智力的高大上电子会所立马变成了乌烟瘴气的帮会庙堂，被精神压抑了许久的青少年终于寻觅到了一个放课后的全新世界，而那些社会闲散盲流们也找到了一个除泡吧和台球外的全新消遣方式，两个主流玩家团体就此鱼龙混杂地融合在一起，说互不影响是不可能的。很快地，小小的街机厅里诞生了黑社会一般的地下秩序，几乎每个街机厅都有一个吃贡的“大佬”，整天带着小弟们作威作福，而经常来玩的学生玩家则按时缴纳保护费，以换取自己那一点点可怜的快乐时间。至于不懂江湖规矩初来乍到的新面孔，轻则被抢币，重则遭围殴。对此，大部分老板听之任之，视若无睹，任由还没有控制台高的孩子们花着来路不明的钱，抽着几角钱一包的土烟，骂着大人们都听着刺耳的脏话……这就是电子游戏这一新生事物留给中国大众的第一印象，也因此，从没有任何一个国家像中国这样对游戏秉持着“电子海洛因”这样一边倒的舆论谴责。不过，街机行业的经营者并不在乎，他们中的许多人靠着这行当摇身变成了“万元户”，从事硬软件渠道贩卖的商人更是富得流油，整个产业在骂声中一片欣欣向荣。

然而，这个可以称为游戏业？我不觉得。



▲当年古老的街机厅，甚至还在用板凳作为座椅。



▲一排排的国产游戏框体成为了大多数玩家们的童年回忆。

包机房内的青葱岁月

与街机厅同时悄然出现的，是在街边巷尾里潜伏着的包机房。包机房始于 FC、MD 时代，在 SS、PS 时代一度达到鼎峰。早期包机房采用的是和街机厅一样的轮次制，即每掏一次钱购买一次游玩机会。后来为了避免程序繁琐及记账方便（其实更主要的是某些一命通关的高手开始大量涌现），改为了流传后世的计时付费制。

包机房绝对是中国特色的独有标志性产物之一，不需要门市房屋，不需要经营许可，不需要大笔投入……你甚至不需要在门口挂招牌，玩家们滚雪球式的客揽客便足以撑爆屋子。包机房之所以大受青睐，不仅是因为其消费稳定低廉，更主要的是相对隐蔽，这些神出鬼没在各社区住宅里的游戏场所极难被老师与家长们逮到，与每天被突袭个十来遍的街机厅自然不可同日而语。很多玩家即使自己家里有游戏主机，也大多选择在周末来包机房玩耍，一来玩得畅快舒心（在家里往往有游戏时间限制和家长监管），二来可以和小伙伴们组队交流——在攻略资源相对稀缺的八九十年代，这种江湖茶馆类的游戏驿站无疑是解决闯关问题的第一手信息来源。

包机房的日趋火爆，以及 32 位家用主机在玩家中的逐渐普及，诞生了中国第一批水货家用机（含盗版软件）市场，以及与之配套的零配件维修更换生意。与此同时，第一批被称为“奸商（JS）”的经营者群体也初见雏形。鉴于水货家用机市场的无售后、无保修、无更换的“三无”特性，这个市场的猫腻黑暗到让人无法想象。大量以次充好，以旧充新，以山寨充原装，甚至直接拿了钱不发货的诈骗案例比比皆是——当年游戏类旗舰刊物《电子游戏软件》上的广告表里便是最典型的重灾区。由于消费者们大都是学生，被坑了也不知如何追讨维权，唯有忍气吞声，更加纵容了市场上无奸不商的风气。钱多，人傻，谁不速来？

然而，这个可以称为游戏业？我不觉得。



▲简陋的包机房却是当年玩家们奋战的圣地。



▲一列并排的电视有时候会有五六款游戏分别在进行，无论是玩家还是“观众”都能够一次看个过瘾。

电脑游戏的创世纪

电脑游戏在中国问世已久，不过早期大都是286时代用5寸盘装载的简单游戏，简陋度直追《PONG》，而且大多在科研院所与高等教育机构流传，大众很难碰到。真正让电脑游戏得以普及的，是486时代开始的一系列主打家庭市场的品牌机，它们拥有相对完善的DOS系统，容量较大的3寸盘，某些高配机甚至拥有原始Windows系统及光驱。同时期出现的，除了《巫术》、《毁灭战士》、《魔法门》、《创世纪》等早期欧美经典游戏之外，更为玩家们所熟知的则是台湾游戏公司出品的大量中文游戏，如《炎龙骑士团》、《大富翁》、《金庸群侠传》、《仙剑奇侠传》等。一时间，电脑玩家迅速成了第一批土豪级的高大上群体，毕竟一台电脑的价格远非普通家用机可比拟，联想推出的品牌机系列甚至售价近万元，在当年差不多可以买台车了。和学习机类似，绝大部分玩家都是以“好好学习以融入电脑时代”为理由死缠烂打央求父母购买电脑的，只是这些被父母们寄予无限希望的教育神器一旦被捧回家里，几乎都无一例外地变成了游戏专用机……

最早的网吧也在这时成型——确切地说不能叫网吧，只能叫电脑吧。电脑吧里的电脑只能连接局域网，玩家们联网对战的都是以《红色警戒（命令与征服）》为代表的即时战略游戏，以及刚才提及的大部分单机游戏。玩单机游戏的玩家相对痛苦一点，因为存档是对应机器的，光有空位置没用，必须得等待自己游戏记录对应的电脑空下来才行——而且还要祈祷进度没有被人洗掉。就这样，到90年代中期，街机厅、包机房、电脑吧，这三个地方成了最大的游戏生态集散地。

中国的第一批游戏研发者也诞生在这个创世纪的时代，在早期PC媒体《电脑爱好者》、《大众软件》、《电脑报》等平媒的推波助澜下，吃腻了台湾便当的玩家们要求“制作一款国人自己创作的原汁原味的电脑游戏”之呼声日趋高涨。不久，一款叫做《血狮》的RTS游戏打着爱国旗号横空出世，这款作品堪称是人类娱乐软件史上的一场灾难，游戏中的AI几乎为零，画面简陋，BUG成堆，剧情脑残，毫无半点游戏性可言。然而，趁着《红色警戒》之后尚无RTS游戏问世的空白期，以及宣传期间高调打出的“中国人自己的第一款电脑游戏”这杆大旗，《血狮》以零售价49元的中高档价位引发了中国游戏史上有官方记录的第一轮购买狂潮。就这样，捧着游戏盒欢天喜地回家之后的玩家们接下来的心情可想而知。我们如今可以毫不夸张地定义：《血狮》的出现导致中国大陆的正版游戏市场环境至少倒退了10年。它伤害的不仅是整个行业的信誉，更是玩家们支持国货的热情。于是在接下来的相当长一段时间里，人们依然生活在充斥着海外PC游戏的世界里，开发商也纷纷转型成代理商，至少能混个旱涝保收。

然而，这个可以称为游戏业？我不觉得。



▲当年的所谓电脑课，在缺乏老师监管的时候都会变成电子游戏课。



▲小时候对游戏的专心致志，为长大时的近视埋下了伏笔（笑）。



▲《血师》的杀伤力让老一辈玩家记忆犹新。

网络游戏棋定乾坤

中国第一款网络游戏严格来讲可以追溯至九十年代中期的电话MOD游戏《江湖》，虽然这只是一款靠按电话键选择各种分支剧情来“听故事”的脑洞游戏，但大量的玩家互动与实时服务器资料读写足以为其奠定“中国首款网游”的地位。不久，《石器时代》正式掀开了网游时代的帷幕，虽然它在今天看来拥有着反人类一样的新手指引、毫无逻辑的剧情任务及浩劫一般的成堆BUG，但那种与其他玩家隔空互动的奇妙感觉足以让人克服忍受这一切。就这样，在每秒4kb左右的网速下，第一代网络游戏慢悠悠地顺利起航。

经历过一段短暂的春秋争霸时期后，横空出世的《传奇》将《千年》、《万王之王》、《金庸群侠传OL》等一切对手斩于马下，彻底形成了一家独大的垄断局面。这款在原产地韩国难以入流的平庸之作经盛大代理之后摇身变成了中国大陆的国民级游戏，原本的一切缺点统统在机缘巧合之下变成了优势：画面简陋？没关系，刚好适应国内的低网速，配置要求高了反而跑不动；系统简单？没关系，大多数非主流玩家都是第一次接触网游甚至游戏，搞复杂了反而没法引人上手；服务器爆满？没关系，这反而形成了饥饿营销，许多正常途径能入手的道具被追捧成了稀缺货，导致线下黑市横行。《传奇》最成功之处在于，它营造出了一个弱肉强食、秩序林立的真实江湖，几乎是现实世界的另一个延伸，你能够在里面见到一切世间百态：偷抢拐骗、拉帮结派、阳奉阴违、党同伐异、背信弃义、黑帮火并……游戏里甚至诞生了清晰的社会阶级，而处于“上流社会”的玩家们可以像现实世界里的政治家与金融家们一样，通过控制货币增减流通来调控整个服务器的经济杠杆，确保自己所持物品的价值折算最大化。《传奇》带来的影响力一直持续到了今天，即使在当下，举着怀旧大旗仿造《传奇》的山寨游戏仍然多如牛毛，它在中国俨然成了网游的代名词。

进入2006年后，靠“脑白金”发家的商界奇才史玉柱通过《征途》与《巨人》，重新定义了中国网游的收费模式，堪称“氪金制”的始作俑者，即游戏本体免费而道具收费，通过刺激玩家的攀比心理引导冲动消费。此番举措对当时以精品策略为主打方针的《魔兽世界》等游戏不啻一记重拳，因为它深刻抓住了中国大众的普遍心理——白给屎都要。就这样，大批免费玩家涌入游戏里来，用青春



▲《传奇》的简陋却正好满足了国人低端的需求。



▲《石器时代》作为网游的“石器时代”产物，有着其独特的魅力。

与精力撑起了土豪玩家的荣誉感、满足了氪金玩家的施虐感、达成了人民币战士的成就感。而且，这一原本脱胎于畸形时代的游戏运营模式，反而在如今像瘟疫一样遍布到了全世界，成了大部分游戏厂商捞钱的最速法门。

然而，这个可以称为游戏业？我不觉得。

不尴不尬的家用机次世代



▲过度成人化的宣传策略显然不适用于中国市场。

从2000年开始，与世界主流节奏相反，128位家用机系列（PS2、Xbox、NGC等）在国内彻底沦为曲高和寡的地下小众娱乐。随着城市里或明或暗的娱乐场所纷纷转为5元包宿的网吧，相比之下简直是奢侈级消费的家用机顺理成章地被大众玩家打入冷宫。也是从这一时期开始，家庭PC与宽带得以迅速普及，过去那动辄上万元的品牌机逐渐被几千元的组装机取代，骤然降临的家庭电脑与网络游戏就此将中轻度的中国玩家彻底截流。

老一辈的家用机玩家们依然在坚守着阵线，这个群体的平均年龄开始逐渐提高。他们视《最终幻想》的新作上市为圣诞，视《实况足球》的更新迭代为狂欢，视《潜龙谍影》的隐藏彩蛋为新大陆，视《生化危机》的极限通关为传说……与世界上越来越多的快餐化游戏趋势相反，家用机玩家们开始静下心来研究游戏领域衍生出的亚文化，从中享受拓宽世界认知的乐趣。家用机玩家们普遍喜欢积累、收集、进化的感觉，这是一种不可逆的升级过程，看着自己各个游戏存档里角色团队日益扩大变强，一种莫名的收藏成就感便会油然而生。相应地，即时战略（RTS）则是家用机玩家们普遍讨厌的类型，手柄操控困难倒在其次，主要是无法忍受每一局都是一个全部推倒重来的过程，这种毫无建树的游戏感觉在21世纪之后的家用机玩家审美观里是无法想象的。故此，世界上所有的主流RTS游戏——如《星际争霸》、《DOTA》、《英雄联盟》等——几乎全部与家用机世界无缘，这同时也更加增大了两派玩家之间的隔阂。

面对中国大陆这样一个与世隔绝的沉睡市场，任天堂与索尼曾经试探性地企图踏入进来一探究竟，最后都落得个惨淡收场。早在1999年，国家七部委的一纸禁令几乎封杀了整个大陆家用游戏行业，在这个规则沉寂许久后，很多人都企图绕过禁令玩玩擦边球。譬如任天堂的“神游机”系列战略，以占领大陆各城市的游戏销售店铺为目的，在进行大面积线下推广的同时，来一场轰轰烈烈的娱乐理念大革命。这种自下而上的营销方式是没错的，也足够因地制宜，然而神游机的软件低龄化定位却与以青年群体为主打的营销目标产生了错位，再加上盗版同质游戏的冲击，导致神游计划在坚持了两年左右之后便无声无息地销声匿迹。相比之下索尼更是凄惨，其为中国大陆量身订制的SCPH-50000“丝缎银”系列从诞生之初就命运多舛，历经半年多反复审批后得以借“电脑娱乐系统”之名勉强上市，尽管1998元的定价在当时并不算高，然而双向锁区的严重限制导致其彻底变成了一个摆设。主机上市初期仅有《亚克传承》一款准大作苦撑，其余本拟在中国热卖的游戏由于各种审核元素产生大幅拖延，譬如《实况足球7》由于版权问题一直拖到了和盗版的《实况足球8》同时上市，试问谁还会买？再比如老少咸宜的合家欢大作《捉猴啦2》，原本计划用作大陆版PS2首发时的皇牌游戏，结果由于里面有一种猴子叫“罗汉猴”，审批官员认为这样不妥，会“伤害宗教人士的感情”，导致整款游戏被禁……凡此种种，不胜枚举。从此，大陆游戏市场彻底变成了海外厂商们讳莫如深的死亡地带，再无人敢来染指。

直到2014年初，长达15年的禁限令宣布解除，微软与索尼两大巨鳄重新摩拳擦掌，试图以XOne与PS4敲开中国市场大门。但截至目前为止，先行一步的微软已经遭到重创，虽然其打出“行货版XOne销量10万”的旗号，然而这只是一个基于电商平台的预估数量而已，这10万台里的绝大部分主机如今依然静悄悄地躺在库房里，至于真正销售量的具体数字连微软自己都难以启齿，在业内采访中多次三缄其口，后续也没了消息。索尼这次则学了尖，待微软踩雷完毕后才气定神闲地缓缓步入品牌营销期，同时极具针对性地调整了一系列销售策略，前景目前相对看好。

然而，这个可以称为游戏业？我不觉得。



▲当年一代王者PS2竟然都无法顺利在我国热销。

▼短短十几年，家用机早已数次更新换代，但国人却仍然无法通过合法途径玩上，直到今年次世代主机进入中国，才算是有所改善。



节操满地的页游时代

作为脱胎于网页FLASH的简易缩水版本，网页游戏在刚问世时还是有那么点良心的，某些游戏的确在剧情和系统上下了很多心思，足以让人眼前一亮。然而，随着各种网络狗皮膏药广告的大面积普及，网页游戏以惊人的速度腐烂了下去，而与之相对应的则是彪悍的用户增长量，渠道的力量在此时初见端倪。在甄别游戏方面，中国的网络用户是典型的文盲与懒汉混搭Style，他们从不关注游戏媒体，更不在意自己的游戏体验。只要一款游戏被免费放到自己手边，他就会去玩，而且竭尽全力地让自己在服务器里混得牛逼。

所以，一个网页游戏火爆与否，首先靠的是渠道推广是否强大，是否能把游戏（我们姑且把这堆垃圾程序称之为“游戏”）送到网络懒汉们的嘴边。其次，则是狗皮膏药广告是否具有诱惑性，而这恰恰是游戏策划们最能宣泄个人才艺的舞台——色诱系路线如：“情人节和美女做爱做的游戏”、“本游戏同时在线女性用户已突破百万人”、“给裸体MM送浴巾”、“曹操小乔、蒋干尚香”；忽悠系路线如：《魔兽世界2》，无需安装，点击即玩”、“欧美游戏排行榜第一位，虚幻引擎，历时五年，耗资千万倾情打造”；愤青系路线如：“保卫钓鱼岛，干死小日本”（点进去后却是个春秋战国策略游戏，这是想让玩家直接掐死徐福以防他东渡扶桑创造大和民族？）；利诱系路线如：“登录游戏立送888RMB”（其实RMB只是游戏中的一个货币单位名称）……

即使你觉得自己早已修炼得千锤百炼火眼金睛百毒不侵，法眼一睁就识得这些画皮的广告都是何方妖孽，也依然会不慎中招，因为还有一种骗点击的广告标语叫做“点击此处关闭广告页面”。你不想被广告打扰，总得点“关闭”吧？我给你把“关闭”按钮做得巨小无比，几乎就是细细一条线，你鼠标移动速度若是调得稍高一点，这辈子就甭想点着了。再有便是反其道而行之，在最上面一栏做出无数个表示关闭的“×”图标，但只有角落里的一个是有效的，迷惑度和漩涡鸣人的多重影分身有一拼；或是干脆把“关闭”挪到别处，让你凭习惯在右上角点一下关闭，然后骗来点击率，搞定收工。上网至今还未产生这种误操作的人，世间少有。

运营商们把节操都拼到这等地步了，自然也是一分耕耘一分收获。自2007年起，网页游戏的市场份额每年几乎以翻番的速度倍增，10亿、20亿、40亿、80亿……

然而，这个可以称为游戏业？我不觉得。



▲盗用家用机游戏图片稍加修改成用于宣传已经是网页狗皮广告的低端手段。



▲毫无下限的卖弄色情也是老招数之一。

手机游戏的全民狂欢

2012年始，智能手机及便携数码设备大量普及，手机游戏接替网页游戏步入黄金期，且更加青出于蓝，2013全年市场近200亿，2014目前还未彻底统计结束，但至少也是300亿打底。这已经不是一个正常的市场运作状态了，投资者们疯狂地把钱砸进这个据说比贩毒利润更高的行业，哪怕自己这辈子从来就没碰过游戏。手游行业大佬们在中国打造的是一个玩弄资本的金融圈，绝不是游戏圈。而中下游的研发CP们则像狗一样每天窜出去满大街四处拉投资，用简易的DEMO版甚至是完全不能玩的概念视频来唬人，骗来几百万投资后迅速花几周搞一堆连抄袭都称不上的垃圾，合同完成便扬长而去，寻觅下一个脑残金主——在这个行业里，骗子永远都不缺傻子。

然而，即使再烂的游戏都不愁没市场，只要找对渠道。如今，手机游戏对渠道的依赖达到了史无前例的地步，以安卓系统为例，一款手机从出厂到进入用户手中，不知被刷过多少次机、植入了多少预设游戏或豌豆荚、91助手、拇指玩之类的游戏市场应用，这已经成了一条众所周知的灰色产业链；另外，则是百度、优酷、360手机管家、墨迹天气、高德地图等装机必备软件里所带的消息推送功能，只要你在安装这些应用时忘记把“接收消息推送”一项关掉，那么每天层出不穷的广告推送足以毁掉你的一切精神意志与审美品位。相比之下，iOS系统的世界相对纯净一些，但依然逃不过App Store里大刷榜的命运，尤其是免费榜与畅销榜，排名前100位之内的游戏绝大部分都是靠刷榜推上去的，基本不具备参考价值。如今iOS付费榜的1～3元时代正式开启，看来这最后一方净土也终将难逃一劫。



▲挂羊头卖狗肉之作和跟风并哗众取宠之徒在手游领域简直如过江之鲤。

一片繁荣的行业背后，是近似“雅达利SHOCK”的信任危机。所有做游戏的人都把精力与成本放在了如何去愚弄大众上，而很少有人想过制作一款游戏的初衷——让玩家获得快乐。尽管如今的中国网民数量已经增长到了将近9亿，但大众对游戏的审美水准已经降到了阿米巴原虫的级别，他们被引诱着跳入一个又一个“免费游戏”的大坑，然后在不知不觉间被恶意扣费，或是干脆在运营引导下冲动消费，即使那只是一款无限比赛点击按键次数的游戏，中国玩家们也要充值让自己成为比别人牛逼的“2连击”或“3连击”的按键大师，甚至干脆掏钱挂机。有钱，就是这么任性——这是我们这个国度之所以被视为网络时代的游戏界新大陆的根本因素，愚民者得天下。

然而，这个可以称为游戏业？我不觉得。

GAME OVER

我并不是一个悲观的人，以上文字，只是如实地表达自己的观点而已。

这个国度里的人缺失基础的游戏审美。或者说，这个国度里从未有过真正意义上的游戏，因为该市场体制下的产物完全不能够服务于游戏本应服务的对象：玩家。它们只是一批毫无生气的敛财工具，它们创造出的顶级风云人物只是一群投机者，这群人一生都在致力于怎样从大众玩家身上获得更多的利润而毫不考虑行业责任与职业道德。更可悲的是，大部分玩家追捧最流行的热门游戏，并不是因为这些游戏好玩或有创意，而只是因为它们免费且俯拾皆是，甚至不需动用半根脑筋。

说到这里，其实GAME OVER这个标题起得多少有些偏颇，因为就国内这三十年来而言——

游戏并未结束，只是从未开始。

文 藤曦 编 伽蓝 美编 心の永恒

VR秘史：先驱们的故事



■ VPL 联合创始人 Jaron Lanier 佩戴着数据手套与头戴显示器。

军事原点

很多人认为，VR 技术最早的鼻祖应该是维多利亚时代的“立体镜”，这是历史上记录的第一款 3D 图像观测器。也有人认为是早期的一些体感模拟装置。不过比较受认可的说法是 VR 技术诞生在上世纪五六十年代。1962 年，电影制片人 Mort Heilig 通过数年的研究之后终于开发了第一套真正的 VR 系统：Sensorama，它有一个街机式的框体，上面有一块 3D 显示器，它还有一个能震动的座椅，以及模拟出不同气味的装置。Heilig 认为这将会是“电影院的未来”，但他终究没有在自己的有生之年看到这样的未来。

1965 年，以发明突破性计算机界面 Sketchpad 而闻名的 Ivan Sutherland，构思了一种所谓的“终极显示器”，他在说明文档中写道：“在一个房间里，计算机能够控制其中的各种物体。”他演示了一个极为原始的设备样板，一个类似于潜望镜的头戴式眼镜，叫做“达摩克利斯之剑”。那一年是 1968 年。

与此同时，在俄亥俄州的莱特帕特森空军基地，军事工程师 Thomas Furness 正在设计新一代的飞行模拟器，这是一个跨时数十年的庞大计划，最后将演变成一个叫做“超级驾驶舱”的重要计划。

几年后，1960 年代末，艺术家兼程序员 Myron Krueger 开始设计一种新类型的体验，他称之为“人工现实”，他的目标是对人类与机器之间的交互进行革命。

据虚拟现实先驱企业 VPL 的联合创始人 Jaron Lanier 回忆，1963 年 Ivan Sutherland 率先提出了一种能侦测头部动作的头戴式显示器，当时是作为发明计算机图形的研究项目的一部分。Ivan 确实造了一个出来，目前就收藏在硅谷的计算机历史博物馆。70 年代的时候，Jaron Lanier 才十几岁，他对 Ivan 的发明十分着迷。“当时我简直兴奋得上蹦下跳，在路上见到个人就拦下来，说‘看看这个！看看这个！’”

VR 行业内刊《CyberEdge》的市场研究人员 Ben Delaney 对这套装置印象深刻，他说：“虽然说它是个头戴式装备，但其实是挂在天花板上的，因为实在太重了，没有办法戴。显示出来的图像其实都是线框，但确实是 3D 建模，你可以改变位置，看到不同的角度。Ivan 可以说是真正的 VR 之父。”

VR 电影《Angels》的制片人 Nicole Stenger 说，当时发现了 VR 秘密的除了 Ivan 之外，还有 Thomas Furness。Ivan 开办了一架大型计算机公司，而 Furness 则是在空军基地里开发技术。“他的实验室开张后没多久，就被空军基地赶出去了，因为他们再也不相信这个了。结果证明他们是错的。在第一次海湾战争之后，他的系统被空军采用，大家才发现这是个巨大的突破。”

NASA Ames 研究中心高级显示及空间感知实验室主管 Stephen Ellis 说：“我第一次看到完全浸入式体验就是在 Ames，虽然那是一个飞机模拟器，但 Ames 在开发 VR 技术方面应该是走在前沿的。在 50 和 60 年代，他们建造了一个火车模型一样的环境，有各种小建筑和飞机，然后用一个小摄像头在其中穿梭，这样拍出来的画面就像是坐在驾驶舱里看到窗户外的景色。当我进入其中，它被转化成用 Evans 和 Ivan 的设备实现的电脑图像。Ivan 参与开发了一些高速硬件，能够做到快速的角度转化，实现一定程度的互动性。”

人机交互革命

飞行模拟设备可以说是最早的实用性数字模拟设备，研究人员对此技术投入了大量的精力，Lanier 说："在我生长的 70 年代，飞行模拟器绝对是最高的艺术。"

南加州大学互动媒体主管 Scott Fisher 曾经也是 NASA Ames 研究中心虚拟环境工作站计划的创始人之一，他说："Mort Heilig 聪明绝顶，领先于他所处的时代。只不过他在这方面运气不大好。他做出了突破性的贡献，绝对应该被历史铭记。"

《连线》杂志创始人之一的 Linda Jacobson 认为，VR 技术的基础是身体侦测与对应图像投射的结合，这是两种技术领域的结合，而这一切是从 Myron Krueger 的发明开始的。Krueger 进入威斯康辛大学之后，就找了一台最大的电脑，为之开发互动功能。由于他本身学的是文科，因此对于计算机的用途有不同的看法，这促使他探索人机交互的崭新方式。"我决定寻找交互性的本质。多数人过于理论派，探索那种千年后都不可能变成现实的东西，要么就是认为这东西本身就不切实际。没有人站在这二者的中间看问题。"Krueger 说。

画家心目中的未来 VR 世界

●Andrew Archer，澳大利亚墨尔本

"这张画本来只想表达人类戴上 VR 眼镜之后看到的无尽反射的角度，然后我意识到欠缺了人类这个要素。于是加入了人类堕入不同阶段的 VR 这样的画面，强化了人类进入 VR 世界这样一个改变。"



●Jim Stoten，英国伦敦

"我想表现的是未来的街景，展示未来的人类如何在日常生活中使用 VR 技术。有人会带着自己投射出来的宠物恐龙逛街……有人会和全息投影的商业伙伴或者家人聊天。有人会对着大楼那么大的屏幕玩游戏，控制虚拟的巨手进行操作。有人会一边走一边看电视剧。"





□早年开发的全方向步行仪，用于在虚拟世界里行走。

Krueger 开始摸索计算机的"全身体验"，他参与了所谓的"GlowFlow"计划，该计划是将整个房间变成一个动态改变的场景，Krueger 发誓要让所有从房间里出来的人从此改变对计算机的看法。"我不知道 Ivan 关于终极显示器是让人坐着的声明，我想让人们走起来。在这个环境里，索尼又看见听见的东西，都将是对你物理行动的反应。"

在 Myron Krueger 研发其投影器式 VR 系统之时，计算机开始进入到美国的商用领域，并逐渐进入千家万户。1977 年 Apple II 电脑发售，两年后推出了 VisiCalc，这款革命性的软件开启了个人计算机的普及之路。当时雅达利正值巅峰期，开始从街机转向家用机领域。与此同时，新一代的研究人员正逐步对 Ivan 的头戴显示器与 Heilig 的设备进行改良。相关的配套技术在 70 年代末、80 年代初开始出现，能够侦测佩戴者位置变化的技术开始逐步成熟。

VR 先驱公司 VPL 的联合创始人 Tom Zimmerman 就是"数字手套"的发明者，70 年代末，他还是麻省理工学院的研究生，他和同学对于虚拟管弦乐非常着迷。当时他们思考的是如何用手指拨弄虚拟的琴弦，这些构思仅仅停留在纸面上。从 MIT 毕业后，Zimmerman 前往纽约学习电子音乐，又一次开始了对管弦乐的研究。这次他研究的是空气吉他。当时他没有工作，成天住在皇后区父母的家里，脑袋里想的是"如果能够演奏空气吉他，并且在扬声器里真的听到了声音该有多酷？"于是他开始设计一款感应器，能够感应手指的弯曲程度。

在学习电子音乐的同时，Zimmerman 得到了一台雅达利 400 电脑，于是他决定学习汇编语言。当时他参加的编程课上总共有 20 名学生，其中 4 人有雅达利电脑，其他人都用苹果电脑。在这四人当中，有一个叫做 Nancy Mayer 的女生，她邀请其他三人到她家做客，因为她丈夫对雅达利很熟——实际上，她的丈夫就是 Steve Mayer——即雅达利的主要创始人之一。

Zimmerman 对 Steve Mayer 相见恨晚，可惜的是，当时他爱上了一位芭蕾舞手，她要加入加州的奥克兰芭蕾舞坛，所以他只能跟去加州。碰巧的是，当时雅达利在其加州阳光谷研究所成立了一个音乐研究组，Steve Mayer 推荐他加入该组。

雅达利研究所

雅达利阳光谷研究所成立于1982年，致力于研究未来的数字娱乐技术。该实验室的领头人是Alan Kay博士，他是一名很有影响力的计算机科学家，过去曾在施乐公司的Palo Alto研究中心工作。可惜的是这个研究所只开办了两年就因为ATARI SHOCK而关闭了。当年该研究所聘请的好几个人都成为日后虚拟现实技术的关键人物，包括Zimmerman、Scott Fisher、Jaron Lanier、Brenda Laurel等。

Scott Fisher加入阳光谷研究所之后，首先开发的是一个新概念街机的浸入式显示器。在当时而言，头戴式显示器并不现实，于是他们开发了一个小舱体式环绕显示器。雅达利为这家研究所提供了充足的预算，让他们尽情展望未来20年，开发能引领家庭娱乐潮流的革新技术。

雅达利崩溃之后，NASA Ames给Scott Fisher提供了一个职位。从1985年开始，他参与开发了多个版本的头戴式显示器，使用的就是之前在雅达利研发的广角光学镜片。

Mark Bolas是南加州大学混合现实实验室主任，也是后来的VR硬件公司Fakespace的创始人。他第一次接触VR，是在加州大学圣地亚哥分校，那是一台能够完全通过电脑进行声音合成的设备。从这套装备身上，他发现了创造感知体验的潜力。他认为VR仅仅是对这套音乐装置的视觉延伸。所以他的毕业课题做的就是计算机音乐。与此同时，他也参与研究了一些其他项目，比如一款水底的远程监控系统，操作者可以看到海底机器人所看到的一切。Mark Bolas相信自己将成为一名产品设计师，毕业前他获得了一家心仪的公司的offer。但是一个机缘巧合改变了他的人生轨迹——某日教授邀请他去Ames见Scott Fisher，“他对你的机器人技术很感兴趣”教授说。见到Scott Fisher后，尝试了他研发的头戴式显示器，穿上手套，下面是让他毕生难忘的体验。“在自己的面前舞动手指，操控虚空中的图像。那是一种恐怖的感觉，我知道要拒掉刚刚得到的offer了，我必须参与这套系统的开发。”Bolas说。



■《CyberEdge》杂志编辑Ben Daleney（左）给Jon Waldern（右）颁奖。

90年代初，虚拟现实成为媒体关注的焦点，关于此题材的书籍、杂志、内刊等层出不穷。Ben Dalaney的《CyberEdge》杂志主要围绕VR的商业层面，MIT也推出了《呈现》杂志报道VR的技术研究。怀俄明大学的硕士生Joseph Gradecki在妻子的帮助下连出了17期的《PCVR》，这本双月刊提供了家庭VR系统的详细搭建指南。

Ben Dalaney在《PC World》杂志工作期间接触了VR技术，在同事的引见下看到了第一幅VR画面——整个画面由47个多边形组成，都是采用明亮的主要颜色，没有曲面，每秒钟可以处理5到10帧。虽然如今看来非常原始，但在当时仿佛是看到了一个新世界。当时坐在观众席里的Ben Dalaney一下就迷上了VR技术，他认为VR一定会火起来，他不能错过这个机会。于是他安排了与两三家VR公司的采访，其中一位市场部主管在午餐时对他说：“你知道我们现在最需要什么吗？是一本期刊，现在谁也不知道我们在做什么。”于是在1991年1月，第一期《CyberEdge》杂志出版了。

VR爱好者杂志《PCVR》也是诞生于那个年代，该杂志创始人Joe Gradecki说，当时杂志的定位是给狂热爱好者们提供技术经验，他们可以根据杂志中的描述进行试验，建造自己的VR系统。


▲VPL公司开发的虚拟现实手套与全身数字服装。

力量手套

在1990年代最著名的VR娱乐制造商是英国的W Industries（后来更名为Virtuality），他们生产了体验相当出色的街机头戴眼镜。1990年W首次亮相时，虚拟现实已经获得了主流媒体的广泛报道。有些作者对此技术十分怀疑——英国记者Hunter Davies如此总结Waldern的街机：头盔很要命，游戏很无聊。但是也有人看到了它的潜力。《纽约时报》认为Autodesk等公司开发的虚拟工作空间有着深远的意义，同时其也警告说：“担心孩子们迷失在游戏幻想世界的心理学家们无疑要更担忧了，这个人造的世界将会是更大的问题。”

W工业公司创始人Jon Waldern还记得，他们的第一次公开展示是在伦敦的亚历山大宫。他们带去了两套互动VR系统，装在大木箱子里，用线连接起来。当时他们的小展台前排起了长龙，排队的人把整座楼围了一圈。当时W工业公司原来的经营方向是将VR作为一种开发工具，作为计算机辅助设计。但是很快有人建议：“这种体验太棒了，你们为什么不做个游戏出来？”

另外一个令人想入非非的应用是所谓的虚拟性爱，当时人们就已经在探索添加一个触觉装置，这样就能与远方的爱人通过网络在虚拟世界里进行性体验。

除了头戴式显示器之外，另外一个最受关注的 VR 装置就是手套式控制器。玩家们所熟悉的应该是当时对应 FC 和 SFC 的手套控制器，其实当时很多公司都开发了类似的产品。而其中最有名的当属 Tom Zimmerman 和工程师 Young Harvill 共同开发的“数字手套”。VPL 公司成立于 1985 年，其全称是“视觉编程语言”或“虚拟编程语言”。该公司创始人 Zimmerman 与 Jaron Lanier 都是前雅达利研究所的职员。

Zimmerman 在雅达利就职期间，就提出了自己的手套设想，雅达利为该项目提供了 1 万美元的经费。Zimmerman 在纽约的一位朋友对他说，这个概念很有潜力，价值远远不止一万美元，不要将其授权给雅达利。于是 Zimmerman 与 Jaron Lanier 相约在斯坦福的电子音乐会碰面。当时 Jaron 已经开办了自己的公司，Zimmerman 向他展示了自己的手套，于是两人决定合伙。Jaron 说：“我认识一些很棒的程序员，他们的程序加上手套，这将会是火爆的组合。”

当时 VPL 与 NASA Ames 研究中心做了一个合作项目，在山景市与 Scott Fisher 一起研究一款太空用的头戴式显示器，宇航员可以借此在太空舱里维修卫星。VPL 提供手套，NASA 提供头戴显示器，就这样做出了第一套 VR 系统。第一个版本的手套是用光纤感应材料制作的，VPL 在此基础上进行了技术改良，做出了多个版本，最后的几个版本实现了商用。

VPL 刚成立时，Zimmerman 为数字手套开发了一种超声波侦测手部轨迹技术，通过一个小扬声器发出之后狗才能听到的超声波，借此探测手部位置的变化。用这种技术，VPL 成功开发出一个成本低廉的手套，Jaron 称之为“Z 手套”。之后也开发了添加几个感应器的新版本。后来 VPL 将 Z 手套技术授权给了纽约的一家游戏公司，这家公司又辗转将其授权给了美泰玩具公司。后来美泰推出的美版 FC 主机专用“力量手套”就是基于 Z 手套技术开发的产品，总共销售了 130 万套，成为当时知名度最高的 VR 操作设备。

虽然力量手套的操作感非常恶劣，但是因其价格低廉，因此成为 VR 技术爱好者们趋之若鹜的产品。Joe Gradecki 还记得在怀俄明大学念研究生时，看到两个年轻人在玩力量手套。当时 Joe 和坐在一起的妻子都惊呆了。当时还有人搞到了这款手套的原理图，可以将其改造成 PC 操作设备，这一切让 VR 业余研究者们欣喜若狂。



▲这款对应 FC/SFC 的力量手套是游戏史上非常有名的周边。



■采用力回馈技术的 VR 手套。



■VPL 开发的一款全身 VR 捕捉服装。

黄金时代

VPL 之后又开发了许多更加酷炫的硬件，包括一套全身动作侦测服装，以及一款叫做 Eyephone 的头戴式显示器。

加拿大电子模拟公司 CAE 是最早加入虚拟现实领域的公司之一，早在 80 年代中期，他们就开始制造昂贵的头戴式模拟器。与早期的同类设备一样，CAE 的装置体积巨大，一套设备价值几百万美元。相比之下，VPL 生产的设备虽然也要卖几十万美元，但是已经显得很便宜了。

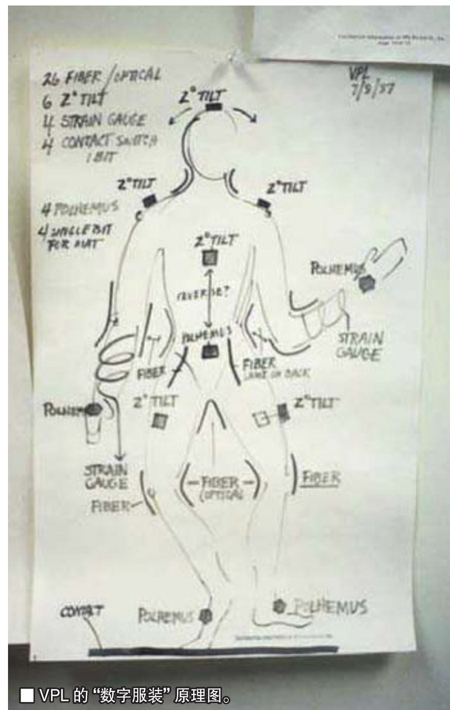
对于 Tom Zimmerman 来说，1987 年是黄金时代，那一年他登上了《科学美国人》、《国家问询报》等刊物的封面。“当产品生产出来后，我所扮演的角色也就完成任务了。现在这是一家能够自己产出成品的公司，后面主要朝软件方向发展了。另外，每天 14 小时的工作让我筋疲力尽，所以我决定离开，跑到了西弗吉尼亚的一个农场。”Zimmerman 说。在退隐之后，他还帮助 VPL 公司打官司，包括状告力量手套的生产商。他说：“我们只是一家小研发公司，做非常创新的东西。而其他人开始追上来，有些人就直接用我们的 IP 而没有得到授权，这家公司花的律师费都比他们的研发费多。”

南加州大学医疗 VR 主管 Skip Rizzo 当时也在从事伤患复原工作，包括脑部复原术。这种疗程很难开展，因为很难鼓励病人做脑部的复原训练。有一天，他看到一个 21 岁的病人坐在病床上，在玩 GAMEBOY。他驼着背，整个人仿佛都黏在《俄罗斯方块》上了，专注到根本停不下来。当时 Rizzo 灵光一闪：“我靠，拿这个做康复训练多好！”

1992 年的一天，Rizzo 开车去体育馆，在车上的广播里听到了主持人对 Jaron Lanier 的采访。当时他谈到了在日本的百货店看到的一种虚拟厨房。Rizzo 听得着迷了，他把车停在了体育馆的停车场，坐在车里一直听到节目结束。访谈的内容给他带来了灵感，他意识到可以用一种新的方式改善病人的脑

功能，用更加有趣、更令人入迷的方法进行康复训练。听完节目之后，Rizzo 径直走到了体育馆旁边的一家书店，刚进门就对老板说道：“把你们这儿所有关于虚拟现实的书都给我一本！”Rizzo 记得那天总共买到了三本书，他在体育馆一边健身一边狠狠补习关于虚拟现实的知识。

另一方面，那时 VPL 公司作为 VR 先锋，在其发展之路上并不顺利。Lanier 说：“当时我太年轻了，有点应付不过来，我想自己还不够成熟无法应对这一切。”虽然接连聘请了多个成功的 CEO，但每次都无法愉快合作。Lanier 表现



■ VPL 的“数字服装”原理图。


■ VPL 开发的 Eyephone 头戴式显示器。

得很固执，不愿接受别人的意见，每个新 CEO 都是走马观花一样来了又去。尽管如此，看好 VR 的投资人与机构还是很多，VPL 获得了法国电子及安防公司汤姆森 CSF 的注资，作为条件，VPL 与其共享专利。然而这是一次失败的合作，汤姆森公司后来因为债台高筑而破产，导致 VPL 在 1992 年末也走向破产。

Ben Delaney 对 VPL 公司以及 Jaron Lanier 的评价是：“他们就像卡戴珊一样，因为出名而出名，不是因为实际上做出了什么产品。当时 VPL 是媒体的宠儿，他们确实有很好的概念，也设计了一些不错的系统，但最终最重要的工作都是其他人做的。结果他们也没有撑多久。他们就像一颗迅速把自己燃烧殆尽的超新星。”

为了抵偿债务，汤姆森公司将 VPL 的专利全部出售，这一方面也是因为 VPL 徒有专利而从未将任何设计与发明变为可靠的产品。争抢这些专利的公司不少，其中包括 90 年代的尖端图形技术领先企业“Silicon Graphics”公司，不过后来还是 SUN 微系统公司高价接手。如今看来这些专利也是砸在了 SUN 手里，由始至终都没有变成任何实际硬件产品出来。

1992 年，Jaron Lanier 因个人原因离开了 VPL。一两年后，VPL 彻底土崩瓦解。其中还有一段颇具戏剧色彩的插曲：美国司法局调查发现，法国特务机关通过汤姆森公司渗透到 VPL，试图窃取敏感技术。Lanier 说：“这事儿简直荒唐到让我震惊，因为里面根本就没有什么好隐藏的东西，说白了就是没有什么好偷的。又不是有什么死亡激光之类的，就是一些模拟图像的代码而已，它们最大的威力大概就是能把人的胆汁给吐出来。”

Facebook X Oculus：专家点评

Cory Ondrejka 是《第二人生》的创造者之一，如今他是 Facebook 的工程副总裁。正是 Ondrejka 向马克·扎克伯格介绍了 Oculus，并牵头了 Facebook 对 Oculus 的收购。现在 Ondrejka 的任务就是帮助 Oculus 尽快将产品做出来。

早在 Oculus Rift 的 Kickstarter 网络众筹刚刚发起时，就引起了 Ondrejka 的注意，毕竟这是他已经从事了近 20 年的领域。“对于我们这些在 VR 浪潮中成长的人，每次一个新浪潮到来，我们都希望鲤鱼跃龙门。而戴上 Oculus，我们就越过了这道门。这个时刻终于到来了。”

Ondrejka 认为，虽然与 Rift 相似的技术早已存在，但是 Rift 将画面延迟控制在极低的水平，真正做到了能够欺骗大脑，而不是让大脑自己适应虚假的 VR——这是一个本质性的区别。

VR 与 Facebook 的社交网络结合，将会创造一个新世界。Ondrejka 为我们描绘了这样一个未来：你的好朋友要结婚了，换作现在，你最多只能用图片或者视频进行远程互动。而通过 Oculus Rift，你可以“亲临”婚礼现场。又比如说电影附带的导演解说花絮，可以将拍摄时的现场 360 度录制下来，观众就可以置身于拍摄现场，体验一部电影的拍摄过程。

从文字到照片再到视频，Ondrejka 相信下一步的自然发展方向就是 360 度带纵深的立体空间，这也更符合人脑的认知。“你可以说出 1000 个散落在房子里的东西在哪个位置，却记不住你电脑里的文件夹在哪。我们很善于记住空间环境，VR 将有这方面的优势。如果你想让朋友看到你最喜欢的夏威夷某景点，从火山口看下去，通过 VR 可以有那种站在边缘往下看的感觉，会让你的朋友恨不得马上订机票飞过去。”Ondrejka 认为，社交网络的本质就是让朋友看到你在哪里，在做什么，而技术的进步就是让你分享的这些内容有更多细节，先是更高清晰度的照片、视频，然后自然进化到 VR 世界。因此 Facebook 与 VR 的结合是完全符合逻辑的。

那么，如此美好的 VR 前景究竟何时才能进入到普通人的生活？Ondrejka 认为，虽然具体时间不好说，但是可以肯定，Facebook 收购 Oculus 将大大加快这一进程的实现。Facebook 已经有图片分享型社交网站 Instagram，该网站被收购之后发展速度大大加快，今后将其 VR 化也是可以预见的。有 Facebook 的资金和资源，Oculus 的技术研究与商业化推进都将全面提速。



割草者

1992 年上映的电影《割草者 (Lawnmower Man)》向主流大众普及了 VR 概念。在该片中，主演皮尔斯·布鲁斯南饰演一位科学家，为一个存在精神障碍的病人实施虚拟现实疗法。布鲁斯南所饰演的劳伦斯·安吉罗博士最终开发了一个超智能的虚拟之神。虽然影片对 VR 进行了夸张化的幻想描述，其编剧兼导演布雷特·莱奥纳多是根据 W 工业、VPL 等真实存在的公司为灵感依据。

布莱特·莱奥纳多导演的成名作是一部小投资的僵尸片，叫做《The Dead Pit》。在拍摄该片时，他无意中读到了恐怖小说大师史蒂芬·金的一个短篇故事。当时他跟朋友说："我不想拍这部电影了，我要拍一部关于虚拟现实的电影。"那篇总共只有 7 页的短篇故事，讲述的就是主角被割草者追击的故事。

"我们的身边正在发生计算机革命，所以我想做一点相关的东西。当我从俄亥俄搬到了圣克鲁兹，我经常和一些技术宅混在一起，就是常和乔布斯、沃兹尼亚克一起混的那帮人。



▲电影《割草者》中的 VR 概念。



▲ Jaron Lanier 绘制的虚拟现实概念图。

作为一个电影制片人，我得以一窥此文化，了解他们的思维方式。"

为《割草者》担任制片人兼 VR 技术顾问的是 David Traub，他在 90 年代初被聘请为某儿童公司的技术主管，这家公司又聘请布雷特·莱奥纳多为他们拍摄一部音乐电视。莱奥纳多问他："你是搞技术的啊？听说过一种叫做 VR 的东西吗？"Traub 兴奋地给他看了自己写了两年的论文，莱奥纳多看后大喜："哥们儿，我需要你的帮助！"

莱奥纳多需要做一组能展示 VR 的视频，要有前沿的电脑图像特效。但当时能够做得起这种特效的电影需要投资 1 亿美元以上，而《割草者》只不过是一部投资 500 万美元的电影。莱奥纳多要想办法在一部低成本电影中塞入 20 多分钟的高端电脑特效。

Jon Waldern 说："在那部电影之前，他们只是一家非常小的制片公司。我在伦敦的一个摇滚演唱会上碰到了布雷特·莱奥纳多，我们都认为应该提供必要的支持与培训，让大家能够获得相关的经验。因为各种原因，他们并没有在电影中使用我们的头戴眼镜。不过我们确实有再片场，提供了机器给所有人进行培训，让他们体验 VR。后来这部电影上映并且一炮而红。这对我们也有很大的好处，因为当时我们刚好正在准备 IPO。"

《割草者》以一种可信而又直观的方式，让普通大众感受到 VR 这种前沿技术的奇妙与潜力。不少观众开始严肃看待 VR，还有很多人开始讨论如何阻止这种可怕事件的发生——虽然这在真正的 VR 从业者看来更像个笑话。

Jaron Lanier 说："有趣的是，VPL 的倒闭变成了一部叫做《割草者》的古怪电影。导演拿到了史蒂芬·金恐怖小说的授权，但是后来他们觉得 VPL 的故事更有趣，于是就转到了这个方向，由皮尔斯·布鲁斯南来饰演我，他当时还是个无名小辈。"

Tom Zimmerman 说，当时他看到电影里皮尔斯·布鲁斯南戴上了他的手套，他的反应是："你会把光纤搞断的，你太用劲了。"不过看到自己研究多年的东西在银幕上实现，还是感到非常振奋。"那是对我最大的奖励，不是因为电影本身——那电影有些虚幻，更重要的是在里面看到了自己的产品，并且能够让孩子们对这一切感到兴奋。"

Palmer Luckey 就是一个因为《割草者》而对 VR 产生浓厚兴趣的孩子，这部电影在他心中埋下了 VR 的种子，并在未来的岁月里不断成长，最终成长为 Oculus Rift。

Palmer Luckey 说："我超爱《割草者》，我觉得它简直帅呆了。在大多数关于 VR 的科幻故事里，这种技术总是会造成恐怖的问题，甚至造成世界末日，又或者用于奴役人类。但那是因为不那样安排剧情科幻故事就不够有趣了。如果故事说的是未来世界有了完美的 VR 技术，人们在现实与 VR 世界中保持健康完美的平衡，VR 让大家更有效率更高兴，那还有人看吗……"

VR的艺术应用

除了科学与游戏的应用之外，虚拟现实也成为一种互动艺术媒介。70 年代，Myron Krueger 向一个小黑屋的观众们投射了视频影像，创造了虚拟现实的幻觉。VR 的梦幻体验吸引了艺术家与思想家们开动创新思维，创造出奇特的视觉幻象。著名心理学家 imothy Leary 常年致力于宣传 VR，一度出现在商用设计公司 Autodesk 的 DEMO 视频里。在尝试了 VR 技术之后，诗人及"电子边境基金会"创始人 John Perry Barlow 写道："我成为一个虚幻国度的旅人，那里唯一的限制只有人类的想象力。"



■ 70 年代举办的 Metaplay 虚拟现实展览。

在八九十年代，新生代艺术家们将一些前沿技术（大部分都极为昂贵）进行改造，用于创造出虚拟现实的体验，这里面有 Nicole Stenger 的电影《Angels》，还有 Cahr Davies 的互动虚拟环境“Osmose”，还有根据民间传说改编的《Placeholder》，其创造者包括前雅达利研究员 Brenda Laurel。

Myron Krueger 在 70 年代举办的虚拟现实展览叫做“Metaplay”：观众走进小黑屋，然后灯光亮起，观众会看到自己的实录影像被投射到屏幕上。那时的人们还从未见过自己的影像投射，他们呆呆地坐在椅子上，张大了嘴看着眼前的一切。然后 Krueger 用一个数字绘画板在屏幕上画图案，摄像头会将他所画的图案拍摄下来，叠加到视频投射影像上，呈现在人们面前——虽然如今看来这些技术都很简单，但在当时给体验者以极大的震撼。

Krueger 在图像叠加的演示中加入了互动元素——他将光标移动到图像素材库里，将图像素材拖拽到叠加的实时影像上。观众会将光标与图案当做活物，比如将一颗球的图案拖到画面里，观众就会对着投射影像玩起虚拟的排球——就像几十年后人们对着电视机玩 Kinect 一样。Krueger 说：“让我惊讶的是，大家自然而然地就会玩了，他们在此之前没有看过任何说明，更是从来没想到过这种东西的存在，仿佛这一切就在他们的 DNA 里，仿佛生来就在等待这个时刻，他们早就知道该怎么做。”

Char Davis 是 3D 图像公司 Softimage 的创始人，他最初对 3D 图像感兴趣，是在 80 年代中期。那时他是个画家，一直在寻找能突破二维绘画图板的表现方法，于是他发现了 3D 电脑图形技术。他参与创办了 Softimage 公司，这样就能接触到最先进的 3D 绘图技术。


□90 年代初的虚拟现实街机游戏。

Brenda Laurel 说，90 年代的 VR 大部分是理想主义，从很多方面来说是人们意识扩张的产物，缺乏实际的技术基础。Char Davies 从 1993 年开始写“Osmose”，当时最流行的游戏就是以《毁灭战士》为代表的 FPS，屏幕上总是一只手加上一把枪，Davies 认为这代表了人们想要融入虚拟世界的愿望。Davies 所做的 VR 研究不是让用户通过手套操控画面中的那只手，而是让用户体验在虚拟世界里的存在感，通过呼吸与平衡让他们置身于虚拟世界。Brenda Laurel 如此评价他的作品：“Char 的作品，包括 Osmose 和 Emphemere，都充满诗意。它们是一种新的艺术形态，我对她脱帽致敬。她是一个精致的艺术家，她的作品美得令人窒息。她的作品被收录在多伦多的博物馆，我认识的一个人在里面体验了 10 分钟之后一把鼻涕一把泪地走了出来，说他的人生从此被彻底改变了。”

Char 说：“经常有人看到哭了，大部分是男人。很多人找到我，说他们体验了 Osmose 之后，感觉好像经历了一次死亡。因为已经经历了死亡，所以他们将不再惧怕死亡。我想这是因为浮力感所致，那种漂浮于半透明流动场景中的感觉，这些都是我们精心设计的。”

Char 本人印象最深刻的是比 Osmose 更早的作品——Brenda Laurel 的《Placeholder》。“我认为 Brenda 是少有的、不以商业主流为目的开发 VR 的人之一，其他人基本上都是做游戏、娱乐或者军事。”



□90 年代的 VR 产品——VFX1 Headgear 头戴眼镜。


■英特尔的虚拟现实广告，当时显得很科幻，现在看有点雷人。

后虚拟现实

到了 90 年代中期，VR 产业开始全面发展，VPL 的突然破产并没有浇灭人们对 VR 的热情。前 NASA 研究员 Mark Bolas 紧接着创办了 Fakespace 实验室，在 1994 年推出了多款头戴式显示器。1994 到 1995 年间，Jon Waldern 与雅达利、飞利浦、IBM 等公司合作，将其街机用头戴显示器进行成本控制，推出了价格低廉的家庭娱乐型号。

同时，虚拟现实的泡沫若隐若现。1993 年，Brenda Laurel 在她的著作《计算机影院》中增加了一个章节，标题是“后虚拟现实：狂热消退之后”。雅达利放弃了与 W 工业的合作，与一家硬盘生产商合并。头戴显示器市场整体开始垮塌，在艺术与研究领域的 VR 开发工作也变得更困难。很多公司仍在坚守，比如 Mark Bolas 的 Fakespace 和 Silicon Graphics，但比过去低调得多。曾经代表了未来的虚拟现实渐渐在公众视野中消失，取而代之的是欣欣向荣的互联网技术。

在 1993 年的 SIGGRAPH 大会上，Dan Sandin 展示了一个名为《CAVE》的 DEMO。这是一种立体投影技术，朝四面墙壁投影。这段令人震撼的 DEMO 在那一年共演示了 60 多场。Krueger 说：“当你有个研究所，有人赞助你的研究工作，你要向他们展示用他们的钱做了什么。不管他们对你的工作有何看法，只要打开《CAVE》就立马把他们震慑住了。而如果只是给他们戴上头戴显示器，总是会有点失望。”

“我们当时最大的挑战是，如何将工业用的六七万美元的东西，将那些原本提供给街机经营商和环球影城的东

西卖给消费者？我们与雅达利进行了合作，在94和95年的CES展上公开了零售版，不幸的是我们的时机不对，雅达利破产了。”Jon Waldern说。

1995年之后，人们终于意识到虚拟现实虽然极具潜力，但是明显对于游戏而言时机未到。其中所面临的技术挑战需要的是登月计划般的海量资金投入，游戏产业根本负担不起。接着互联网成为了各界新宠，所有人很快都接入了网络，突然间虚拟现实变成了拖后腿的丑小鸭，被一些人当成了茶余饭后的笑话。

互联网的崛起不仅转移了人们的注意力，而且由于很多技术人员可以方便地通过网络使用3D设计工具，因此人们更多地围绕软件层面而非硬件。媒体方面也发现VR这个噱头始终未能转化为实质性的产品，充满无尽可能的互联网更具报道价值。

VR未能像人们想象的一样借势腾飞，整体而言是当时的技术不够成熟。而技术不成熟的原因是整个配套的产业链尚未做好准备。Ben Daleney说："人们以为大家会沉迷于VR，沉浸在虚拟世界里再也不愿出来。他们担心这会造成身体与精神上的损伤，这也是头戴式显示器无法再90年代起飞的原因之一。索尼曾经在90年代推出了第一款消费级的头戴显示器，之所以没有大规模推广，是因为他们的律师说如果人们戴上这玩意儿后作出各种啥事，可能会承担太多的法律后果。大家担心有人会戴着这个开车，担心在客厅里戴着这个绊到了线或者撞到了桌子。”

技术上，当时大部分的所谓VR，视角都非常狭窄，就像透过一扇小窗户观察外面的世界。虽然也可以通过移动头部改变视角，但是当时的3D画面太原始，3D图像处理设备未达到必要的性能。Scott Fisher说，到了90年代中后期，日本成为VR研究的主力。“我后来更多的是跟日本方面合作，因为日本的技术更先进，在这方面更着迷。日本政府提供了研发资助，建造了巨大的研究中心专门研究这个。他们推得非常猛，而在美国却毫无动静。后来我搬到了日本，在那里工作了好多年。”



■ Division Pro-vision 100VPX虚拟现实系统。

Mark Bolas说，虽然VR由始至终都是概念多于实际，但Fakespace做得还算不错，卖了很多套给研究人员，解决了许多实际问题。比如通过3D预先确定钻井的位置，以及将一些抽象的数据进行3D化。Nicole Stenger说："Tom Furness早就预言了VR的冬天，不过在冬天之前就已经埋下的种子并未凋亡。春天总会到来，它们会再次成长。我表示谨慎乐观。我相信它总有一天会真正开花结果。”

VR先锋：虚拟现实的技术发展路径

在成为《连线》杂志的创始编辑之前，新闻记者兼摄影师Kevin Kelly曾前往加州红杉市，拜访了Jaron Lanier的办公室。当时Jaron Lanier创办VPL公司已有4年，他的VR技术开始引起人们的广泛关注。Kevin Kelly此行就是要做一个报道。后来他在文章中说："Jaron Lanier就在我的面前建造了一个虚拟现实，然后爬到了里面。”当时Lanier对他说："我们正在见证一个新文化的诞生。”

VPL虽然没有实现VR的梦想，但是25年后Lanier与Kelly再次进行访谈时，终于看到了VR新时代的曙光。回首这25年，Lanier认为虽然VR在消费产品领域没能成功，但在专业应用领域已经取得了长足的发展。在医疗、飞行模拟、军事训练等各方面都采用了VR技术。但由于专业应用的规模有限，相关技术无法形成一个成熟的产业链，各方面配套技术无法快速发展，因此即便是在专业领域，VR技术也不是很成熟。比如很多专家都对VR进行的手术和飞行训练表示怀疑，并且将一些手术失败和空难案例归咎于过于依赖VR模拟训练。

汽车设计领域的VR技术是相对成熟的，如今几乎所有汽车、轮船、飞机的设计都离不开VR，无论是民用还是军用型号。通常是先在模拟环境下对生产工艺进行试运行，在机器实体做出来之前，工程师们会先在模拟环境下观察运作情况。还有一个重要领域是国防科技，各种军事训练都有非常精巧的VR装置。Lanier说，即便是在专业领域，VR眼镜本身的成本也不高，昂贵的是配套设备，比如用电磁、超声波、光学设备等进行立体空间定位。而进入到民用阶段之后，仅仅用廉价的摄像头就能探测佩戴者在三维空间中的位置，不需要依靠外部设备。这在过去是不可能的，因为高速、高精确度图像分析所需的运算速度在过去是达不到的。



目前的前沿VR显示技术已经在朝着全息成像的目标迈进，应用的是“计算式全息成像”与“压缩光场”技术。所谓的计算式全息成像，简单的说是利用光线照射到物体边缘会产生折射的原理，通过计算物体周身的折射样式，确定所有的边缘位置，形成3D效果，这样就能把普通显示器变成3D显示器。而压缩光场是用多层显示器，通过计算各层显示器之间图像的连接方式，将各层显示器之间的图像“脑补”出来，从而形成全方位可见的全息影像。这些技术都需要强大的运算能力为支撑，其成本将会随着计算机运算速度的不断提高而降低。当运算能力达到一定的程度，可以直接计算物体的能量场，无需借助镜头捕捉画面。

在Lanier看来，真正的VR应该是能够让人置身其中，感觉到自己在虚拟世界里的存在感，如果只是透过一个窗口观察里面的世界，那就只是3D显示而不是VR。尽管VR的前景令人期待，Lanier反而认为这种技术应该少用为妙。“怎么说呢，我所认识的所有音乐家在平常生活中都不开收音机，他们更享受宁静与自然的声音。所以使用VR的最好方式，根据我的经验来说，还是尽可能少用，偶尔享受由它带来的与现实生活的反差即可。”

无论VR技术发展到何种程度，终究是一种违背自然的视觉体验，应该浅尝辄止。当年在VPL实验室里，最显眼的位置放着一朵花，如果有人尝试DEMO超过20分钟，就要脱下眼镜，看着花儿放松眼睛。“这时候看到花有种超现实的感觉，因为你的感官刚刚适应了虚拟世界的低解析度，然后突然看到现实，看到了满满的细节，突然有种超越现实的感觉。这种对比会让你觉得现实更宝贵。”

天才少年崛起


■经典科幻电影《TRON》中描绘的VR技术。

整个90年代末2000年代初，虚拟现实产业日渐萧条，虽然很多家VR公司仍在坚持，但只能通过其他方式应用其技术——主要是在各种专业领域，而非消费电子市场。这段时期，军队成为VR应用的最大出资者。3D画面在不断进化，但"虚拟现实"这个说法却越来越少见。在一些前沿技术展会里仍然会时不时出现一些VR新系统或周边，但是整个行业的标准说法是——VR已死！

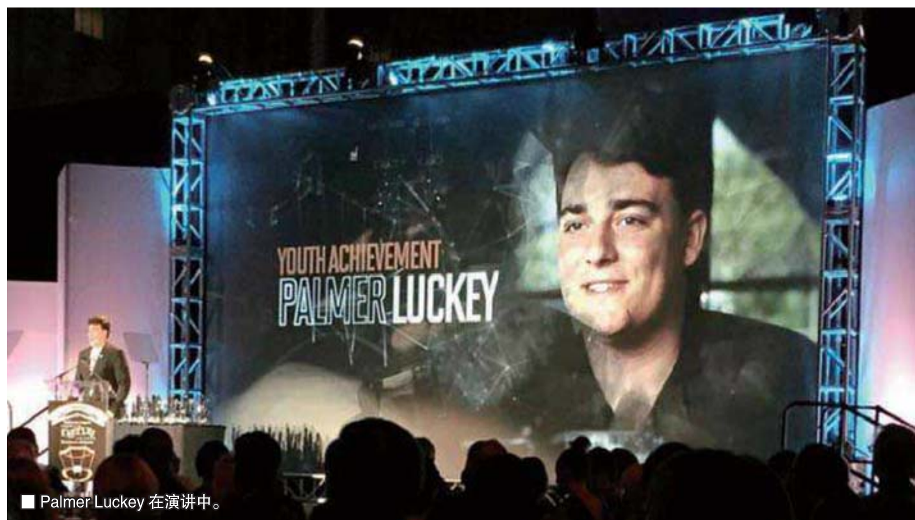
直到2012年，一个VR狂热少年的出现改变了这一切。Palmer Luckey公开了一款目标售价仅300美元的VR眼镜——Oculus Rift。这款横空出世的产品，是VR历史上的一个新里程碑，而在它的背后，是各种配套技术逐步成熟，真正可靠的消费级VR正在成为可能。

Skip Rizzo说，1995到2000年是VR的黑暗时代，他曾以为军方将成为VR的救星，并提出了一个为军方打造的VR方案，但他的上司说："别浪费时间了，军方会把它扔进垃圾桶。"于是Rizzo带着该方案找到了"创新技术机构ICT"，他们决定投入VR领域。

2000年之后，PC上创造VR环境的成本开始迅速降低，从2002年开始，一些有潜力的创新技术接连出现。不过当时真正推动VR发展的，是美伊战争的爆发，军方的VR订单随之暴增。

2006年，Mark Bolas创造了一个突破性的产品——Wide Five显示器，它有足够宽的视角，可以达到150度，而且只要使用现成的液晶屏。他们得到了美国海军研究所的订单，开发用于训练的VR设备。当时Mark Bolas已经预见到未来的VR民用化发展之路——他相信随着手机显示屏的高速发展，高解析度小型液晶屏的成本将会迅速降低，并将成为今后VR技术的关键组件。而这正是Palmer Luckey的思路。

Palmer Luckey从小浸淫于VR技术，他尝试过的第一个头戴显示器是Myvu Solo，当时的感觉其实非常糟糕，他不知道的是，Myvu Solo已经是当时消费级头戴显示器里最尖端的。少年时，Luckey开始自己研究VR技术，随着研究的深入，他发现VR技术其实并没有小时候想象的那么高精尖。



■ Palmer Luckey在演讲中。

从2009年底开始，Palmer Luckey想要为自己打造一个最适合玩电脑游戏的头戴显示器，他花了几个月的时间在网上淘各种零部件，以及研究相关技术。通过政府拍卖会和eBay，他买来了各种各样曾经昂贵而如今贱价甩卖的VR设备。他的目标也变得越来越高。"我意识到，好吧，消费级VR真不行，不过军队也用VR来训练，他们的设备肯定够屌。而当我自己接触了那些东西之后，才发现军队用的也不行。所以我决定自己做一个。"

Mark Bolas说："我发现在VR的故事中被人们遗忘的是研发的作用，好像这一切都是突然发生的。实际上一直都有持续的研究经费注入，大部分是政府资助的项目，还有一些欧洲出资的项目，是这些将其一步步推进的。"

Mark Bolas如今是南加州大学的教授，他在课上将Oculus Rift作为课题，将其所有特色功能全部罗列出来。经过探讨发现，Oculus Rift与其他头戴显示器最大的不同其实是其软件算法，它对硬件处理出来的图像进行了一定的改变，使其能够在较为廉价的光学透镜系统中实现出色的VR效果。其实这种做法Mark Bolas很多年前就尝试过。

Palmer Luckey并不否认自己是吸收了前人的经验。"我花了大量的时间，拜读了几乎所有的VR相关文献。但是很多研究者的态度是'目前VR的视角太窄，延迟太长、太昂贵、太重，无法通过消费级电脑驱动，甚至专业级电脑都不大够'。显然我不是第一个知道这问题的，他们已经知道几十年了。"

渗透一切



Ben Delaney则对Oculus Rift颇为不屑，他说："我看到Oculus的文献中号称自己有超强的100度广角，当时我就笑了，要知道二三十年前就有很多超过100度的头戴显示器了。这其实根本不够，你仍然会觉得是通过管子看外面的世界。所以说他们其实并没有解决什么问题，原来存在的问题依然存在。"

Stephen Ellis对索尼的墨菲斯计划更加看好，并表示其"质量极高"。"做这个的人肯定是做了好多年的，他们做的显示器和定位技术都非常出色，相比之下Oculus显得很原始。有趣的是，他们用的镜片就是非常早期的VR眼镜中所用的，我们的实验室在25年前就已经用到了。"

实际上，Oculus Rift最大的意义不在于技术是否先进，而是其将VR做到了民用的价格。在2007年左右需要几千美元成本做出来的东西，Rift只有500美元以下就能搞定。实际上在2008年中的时候，Palmer Luckey已经发现能够用500美元做出靠谱的VR设备，只是当时没有别人注意到这一点。

Jaron Lanier 说："我已经预测过，根据摩尔定律之类思考方式，VR 到 2020 年左右就会便宜到消费者能够接受的地步。现在看来我是稍微悲观了，可以更早几年就实现。"

2011 年 7 月，Palmer Luckey 找到了 Mark Bolas。当时 Luckey 从 eBay 上淘了一个很便宜的 Fakespace Boom3C，但是其中缺了一个零部件，只有 Fakespace 的人才有。于是 Luckey 约 Bolas 出来详谈，没想到通过这次谈话，Luckey 被招进了实验室当小工。

Palmer Luckey 并没有很高的学历和工作经验，他的工作只是在实验室里打杂，负责整理仓库里的箱子。不过因为这次机会，他得以接触到许多 VR 设备，也接触了一些从事 VR 领域的专家，更是参与到 Skip Rizzo 团队的术后压力紊乱治疗项目。

2012 年 6 月离开实验室时，Palmer Luckey 已经在从事自己的 Oculus Rift 研究项目，并且通过网络发起了众筹。在众筹发起前夜，Luckey 曾对朋友说他的目标是筹集到 50 万美元，那时他认为只要卖掉 300 套开发套件就已经算是很大的成功。此前从未有那么多游戏开发者对 VR 感兴趣。但是经过讨论他感到 50 万美元这个目标还是太激进了，于是改为 25 万美元。

Char Davies 说："我等待这种技术的再次出现已经好多年，之所以说'再次出现'，是因为上次使用这种广角头戴显示器是在 90 年代中，从那之后就没再出现合适的新技术，直到 Oculus Rift。但是当我听说他们公司被 Facebook 收购了，我非常失望。如果将这种技术变成增加广告收入的手段，那将会是奇耻大辱。"

Jaron Lanier 认为 Facebook 收购 Oculus Rift 也有好处，因为其用户超过 10 亿，有利于 VR 的真正普及。Facebook 愿意出这么多钱收购，也说明 VR 的前景被看好。不过 Ben Delaney 认为这一切只不过 20 年前的历史重演，"每次看到关于 Oculus 的种种报道我都忍不住想笑，他们就像是在循环使用 20 年前的旧新闻稿，说的依然是那些废话。" Jaron Lanier 也认为，现在的 Oculus VR 像极了 20 多年前的 VPL，真应该整理一下 80 年代关于 VPL 的报道，肯定有许多相同的标题。

在这一轮 VR 热潮中，游戏成为主力。不过 Skip Rizzo 认为完全由游戏推动存在诸多风险，应该在教育、医疗等各方面均衡发展。正如 Myron Krueger 所说："VR 永远充满可能，但每一次真正做到的又太少。这是一个美丽的概念，而这个概念将渗透一切。"

走进索尼的**虚拟世界**

除了 Oculus Rift 之外，目前最受关注的另一个 VR 产品就是索尼的墨菲斯计划，虽然这款产品公布时间晚于 Oculus，但是索尼在 VR 技术上早有几十年的积累。SCE 全球工作室总裁吉田修平也是墨菲斯计划的成员，这以为着该产品会与 PlayStation 业务深度结合，游戏注定是其主要应用方向。

"对于游戏开发而言，我们总是想创造新型体验，而 VR 技术在这方面简直强大到有失公平。"吉田修平说。VR 为游戏带来的是革命性的进化，每一个新 DEMO 的出现都令人振奋。"我是个游泳健将，但从未尝试过潜水，所以《The Deep》的体验让我大开眼界。DEMO 开始的时候你在笼子里，可以抬头看到阳光透过水面产生折射，真是美极了。几天后回想起来，好像真的已经潜过水了一样。"吉田修平说。

吉田修平仍无法确定墨菲斯计划的上市时间，其原则与 Oculus Rift 一样，要在性能和价格上真正达到满意的状态才会推出。"目前我们的技术每个月都在进步。"吉田修平说。此外，索尼还要考虑系统开发层面，要把墨菲斯计划当做一个主机，提供足够丰富的内容。"所有开始做 VR 的开发者都知道，过去多年的游戏开发经验都不顶用了，需要重新开始学。"虽然很多技术和美术素材共同的，但是使用的方法与游戏体验的设计都是完全不同的。



VR 的特点是各个方面都需要精确，稍有问题眼睛就受不了，容易恶心想吐。如果新一代 VR 产品一开始就给人这种印象，将对今后的发展十分不利。出色的体验、丰富的内容以及令人接受的价格，这三样缺一不可。

索尼提出的理念是"VR 是一种媒介而非周边"。目前人们对 VR 的认识就是"一副把眼睛包起来的 3D 眼镜"，而事实上 VR 是一个全新的产品生态体系，将会产生无数的关联产品，从各方面不断推进 VR 的成熟。20 年前 PS 推出后引发了 3D 游戏的革命，最初人们所看到的，只不过是精美程度还不如 2D 的多边形方块画面。但随着 3D 的不断发展，游戏类型随之进化。3D 带来了 2D 不可能做到的全新游戏体验与叙事方式。"比如《最后生还者》这种游戏，就有非常强的故事和角色发展。我们之所以从游戏开始，是因为游戏开发者知道怎么将 VR 打入市场。而且要购买 PS4 才能用墨菲斯，所以我们的初期目标用户自然是 PS4 的玩家。"



一个新硬件产品的成功，非常依赖于发挥其硬件特色的杀手级应用，索尼是否也在开发墨菲斯的对应超大作？吉田修平说，VR 的杀手级应用将会创造一个引人入胜的 VR 世界，让用户总是时不时地想进去看看。"我曾经花了三个月的时间背包环游欧洲，走了很多个城市。那是很棒的经历，但是随着年龄的增长变得很难去做，无论时间还是金钱都不允许。好吧，我现在有钱，但是没时间（笑）。旅行还有发生意外的风险，而在 VR 世界，你可以绝对安全地到任何完美之地旅游，或者是《星球大战》、《权力的游戏》的幻想世界。"

除了视觉上的 VR 之外，墨菲斯在听觉器官上也会让玩家产生强烈的临场感。吉田修平说："我相信 3D 音效是创造临场感的关键部分，没有 3D 音效很容易破坏代入感。所以我们设计了一个系统，能够解决所有 3D 音效的问题，让游戏开发者轻松匹配 3D 空间中的声音分布。每一个音源都有其 3D 空间数据，每一帧的声音位置都是精确计算的。"

临场感的另一个重要表现是交互方式，在 VR 空间看到自己的双手，看到自己挥剑或开枪，同步的动作会产生置身其中的强烈真实感。PS4 的内置 LED 就是考虑到 VR 应用而加入的，这样能定位玩家的手部位置。索尼也在研究其他的体感操作方式。"我们过去说眼见为实，现在我们要说的是体验为实。"吉田修平说。

文 清国清城 编 初心者 美编 anubis

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

铸造传奇的大锤 Sledgehammer 与《使命召唤》的重生

15 岁那年，不请自来的格兰·斯科菲德（Glen Schofield）径直走到了漫画出版商 King Features 集团的办公室。他对这家公司再熟悉不过了——作为大型媒体集团 The Hearst 公司的旗下品牌，他们管理着《蜘蛛侠》《家庭马戏团》《飞侠哥顿》等知名作品。格兰·斯科菲德有一个漫画原创作品的计划，他相信交给 King Features 发行的话会热卖，所以他走进了他们在纽约的办公室。在前台说明了来意之后，他真的得到了一个面谈的机会，来到会议室介绍自己的漫画创意。

“他们非常和蔼可亲，”斯科菲德说，“他们说，如果我有胆量来这里工作的话，我们随时欢迎。”

可惜的是斯科菲德的漫画最终没有发行，不过 King Features 公司的开放包容打动了他，并影响了他日后的职业生涯。如今他是一个软件公司的副总裁，而且还是一个战争游戏的地形绘画师。他有着时髦的古铜色皮肤。这个肌肉男长期泡在健身馆里——通过锻炼的方式整理自己的思维。他并不是典型的游戏开发者形象，并没有技术宅的形象特征。斯科菲德说，每次别人得知他就是《使命召唤》背后的开发者时总是很诧异，然后问他是不是担任游戏的军事顾问。

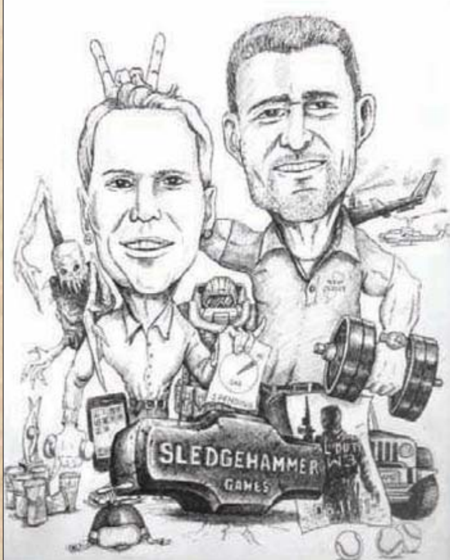
格兰·斯科菲德是《使命召唤 先进战争》的创意总监，也就是该项目的灵魂人物。他要将这个史上最具影响力的 FPS 系列带往新的方向。为了给已经审美疲劳的玩家一些全新的刺激，他将游戏设定在 50 年后的未来，加入了机械外骨骼，让玩家扮演的战士具有超人般的力量。

虽然在玩家看来，《使命召唤》是每年一作，但对于斯科菲德来说，这款游戏已经开发了 5 年。与他一路走来的还有另外两个“好基友”，每次他们凑到一块儿，总忍不住互相吐槽……

两个好友

两个“好基友”的其中之一叫迈克尔·康德瑞（Michael Condrey），他认识斯科菲德已经有十几年——这一切缘起于 EA 红杉总部园区的一个会议室。当时该工作室负责开发两大游戏系列：《007》和《指环王》。斯科菲德在《指环王》组，而康德瑞在《007》组。

“在那之前，我们俩真不认识，但我们都是那种很逗的人。”康德瑞说。“在我的小组会议上，我做了一个介绍团队的 PPT……就像所有这类



斯科菲德用这张漫画形容他和康德瑞的关系。

PPT 的第五页一样，我插入了一张很雷的 PS 过的格兰，摆着一个很奇葩的姿势。我知道这令他始料未及……但是我们的损友关系就是这么开始的。”

平常康德瑞就是斯科菲德的左脑，他对斯科菲德来说是很好的补充——康德瑞曾是一个水肺潜水教练，系统性地学过海洋生物学，曾立志成为一名科学家，后来阴差阳错进入游戏业。同事们都说他是一个扯谈高手，他最擅长的是用一本正经的用语说出令人喷饭的话。

斯科菲德与康德瑞的基友关系是在 2000 年代中期形成的，那时他们开始共同制作《007 俄罗斯之恋》，这款游戏获得了肖恩·康纳利的正式授权。两人十几年的合作关系就此开始。

斯科菲德与康德瑞经常互相搞恶作剧。有时候康德瑞从镇上逛一圈回来，会发现他办公室的所有东西都被保鲜膜盖上了，有时候到处都贴上了一层便利贴。而康德瑞会在圣诞休假的时候把斯科菲德的键盘带回家，将其冻成一块冰之后，新的一年上班时把这块键盘冰块扔到斯科菲德的桌子上。于是斯科菲德会报复性地搞死他心爱的盆栽。

最近这一对“二逼”又吵到了推特上。斯科菲德在自己的推特上给康德瑞写了首打油诗：“有个怪人叫老麦，不长胡子真奇怪。基友格兰才叫帅，他的肌肉惹人爱。格兰格兰，老麦最崇拜。”

斯科菲德与康德瑞之间简直超越了一般的基友关系，最近斯科菲德跑遍世界宣传《使命召唤 先进战争》，在他出差时还不忘把康德瑞带在身边——他用 3D 打印机打印了康德瑞的大头模型随身携带，时不时拿出来摆拍一张羞辱康德瑞的照片……

打造大锤

2005 年，开始成为好朋友的斯科菲德与康德瑞对他们当时的工作并不满意。做完了《007 俄罗斯之恋》后，他们知道这不是自己想做的游戏。这种游戏过于依赖市场营销，过于依赖知名演员的名气。他们要打破这种游戏做法。

“它是一款好游戏，但我们没有足够的时间或资源做到我们真正想要的样子。”康德瑞说。

斯科菲德与康德瑞几年来被困在授权游戏的牢笼之中，他们要打破这种限制，去开发能释放自己创造力的原创游戏。所以他们决定从 EA 辞职。当时斯科菲德找到了动视，与其高层面谈之后，得到了一个不错的职位。但 EA 希望他留下来，并答应给他足够的创作自由。结果斯科菲德成为了 EA 红杉海岸工作室一个新团队的总经理，他拥有足够的自由，甚至可以任性地把工作室更名为 Visceral Games。当然，最重要的是现在他可以自由地开发自己想做的原创游戏了。

这款游戏就是《死亡空间》，当时被广泛认为是多年来最恐怖的游戏。斯科菲德担任该作的执行制作人，而康德瑞担任高级开发总监，主要负责团队管理。这款游戏成为他们职业生涯中口碑最好的游戏，还获得了多项大奖。

尽管如此，斯科菲德一直思念着那个给他提供了诱人职位的动视高层。

康德瑞说，他们与很多发行商进行了合作谈判，发现还是动视的团队与他们最契合。毕竟动视是最老牌的游戏发行商之一，他们的营销与公关作风也是斯科菲德和康德瑞所喜欢的。

2009 年 7 月，斯科菲德与康德瑞加入了动视，并带头创建了一个新工作室。当时成立该工作室的目的，就是要成为继 Infinity Ward 和 Treyarch 之后的第三个《使命召唤》工作室——这对于所有游戏开发者来说都是难以拒绝的诱惑。

斯科菲德与康德瑞马上开始招兵买马，要打造一个能肩负《使命召唤》重任的大型团队。但摆在他们面前的是一个大问题：因为事先已经与 EA 签署了相关合同，斯科菲德与康德瑞不能将 EA 的任何人带走。这非常棘手——他们打算在 Visceral 附近只有 10 分钟车程的地方从头建立起这个新工作室，但是整个地区能够符合要求的游戏开发者并不多。不能从 Visceral 挖人，意味着人员招聘将会十分困难。康德瑞说：“我们发现这个问题很严重，搞不好只能靠我们两个自己干……”

幸运的是，虽然 EA 阻止斯科菲德与康德瑞挖人，但 Visceral 的员工们有自行选择职业出路的权利。在斯科菲德和康德瑞离开后不久，动视陆陆续续收到了 EA 和其他公司资深开发者的求职信。

“他们说招了三个人。我们就很紧张地问道：‘都有谁？’然后他们说：‘这个不能告诉你们’——那真是一个令人神经紧绷的时期。”

动画总监克里斯托弗·斯通（Christopher Stone）是 Sledgehammer 招聘的第二位员工，他说一开始自己对于跳槽这件事也很犹豫，因为已经有家有口，在 EA 的工作也很稳定。此外要离开《死亡空间》系列”也让人感到舍不得，但他最后还是因为对格兰的信赖而决定投奔他们。“他就像个大哥哥，令人又爱又恨。但无论如何，我相信他，我感觉这将会是一个正确的决定。”

战争之雾

对于斯科菲德和康德瑞，动视的吸引力不止是信赖，还有一点是公司架构。动视采用独立工作室架构，虽然工作室本身其实并不独立，但动视给予的自由以及管理权限很大，比起为 EA 工作，他们在这里能有更大的自由发挥的空间。

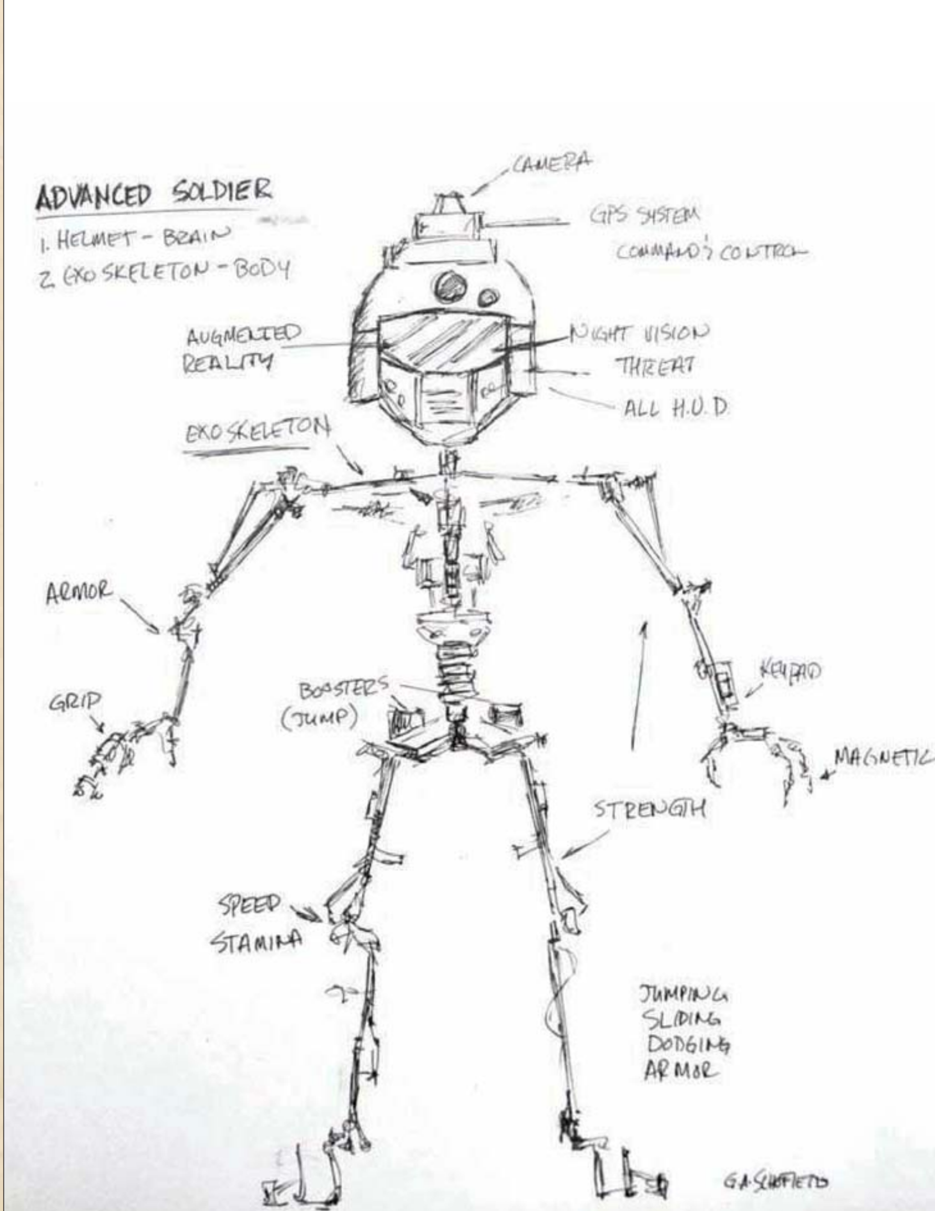
“我记得最初我们经常问这类问题，‘嘿，给我们配什么电脑？’他们说‘你们自己看着办’；‘买什么椅子呢？’‘你们自己看着办！’”

斯科菲德与康德瑞说，他们所形成的文化让工作室变得就像一个亲切的家庭。斯科菲德负责把控工作室的创作方向，他的时间主要用于策划游戏的整体概念、剧情以及敲定重大决策。自从 Sledgehammer 成立以来，他至少身兼 9 个头衔，从总经理到 CEO 再到游戏导演——这倒不是因为他喜欢虚名，而是为了向那些不懂游戏行业的人解释他所扮演的角色。“大家都明白什么是联合创始人，但是除非你是行业内的，否则根本不知道游戏导演是做什么的。我必须给他们解释。而对行家我就会说自己是游戏导演。”

作为联合创始人的康德瑞，也经常参与游戏创作，不过他更多的是负责工作室的管理，让一切井井有条地运作起来，确保游戏按照进度完成。

在斯科菲德与康德瑞的带领下，Sledgehammer 开始稳步发展，《使命召唤》外传开发工作正式启动时，工作室的员工数量已经达到了 35 人。

这款《使命召唤》外传的真实形态从不为外界所知，据斯科菲德透露，该作的内部代号是“战争之雾（fog of war）”。与开发其他《使命召唤》游戏一样，他们先是构想了各种令人血脉贲张的游戏桥段，其中有一个特别精彩的桥段今后可能会在其他游戏中使用：这是一个《夺宝奇兵》式游戏片段，主角等人朝着摄像头往外跑，后面是一架 B52 战斗机坠毁到丛林里，玩家要穿过一条

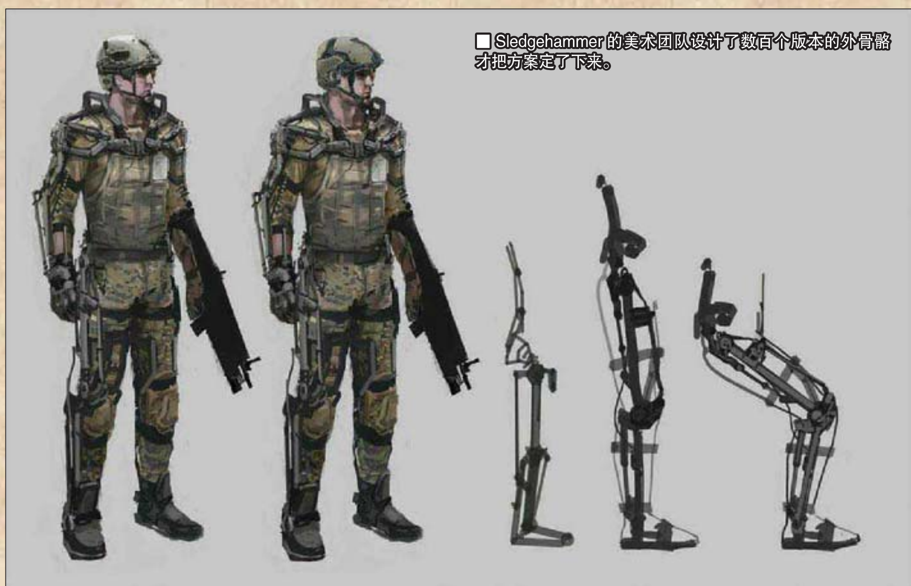


□2011 年，斯科菲德画了这张草图，描述了关于外骨骼的一些想法。

河流，然后潜入水底。由于镜头角度的需要，这个片段不会以第一人称视点表现，这也是该片段一直无法被做到新作里的原因。

Sledgehammer 成立不到一年时，一个意外事件打乱了他们的计划。动视辞退了 Infinity Ward 工作室的 Vince Zampella 和 Jason West，声称他们违反了合同，很多 IW 核心成员跟随他们而去，并向动视发起了集体诉讼。这场旷日持久的官司严重影响了 IW 的正常运作，也将斯科菲德与康德瑞卷入其中。动视代表人曾在一次法庭辩论中指出，EA 想破坏《使命召唤》，是因为要报复动视挖走了斯科菲德与康德瑞。

康德瑞说他加入动视并组建 Sledgehammer 的一个重要原因，就是要在这家巨型发行商帮助下打造一个业内顶尖的工作室，就像被搞残之前的 IW 一样。“当时 Infinity Ward 是行业的黄金标准，一个团队在一起做七八年确实很难得，而且他们做的《使命召唤》简直无可挑剔。我们也想像他们一样。”



□Sledgehammer 的美术团队设计了数百个版本的外骨骼才把方案定了下来。

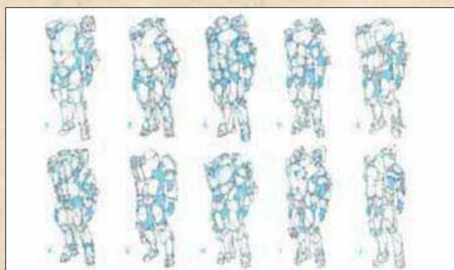
机械骨骼

动视暴雪与 IW 元老们的官司峰回路转，尽管斯科菲德与康德瑞都受到了影响，但也为 Sledgehammer 带来了难得的机会。首先是 IW 员工的大量流失创造了契机，动视暴雪希望 Sledgehammer 暂时放下正在开发中的《使命召唤》外传，全力帮助 IW 制作《使命召唤现代战争 3》。其次是 West 和 Zampella 曾在合同中要求其他开发团队不得在他们未授权的情况下制作现代或未来题材的《使命召唤》，动视暴雪将他们炒掉之后，该合同也就失去了效力，Sledgehammer 就拥有了创作的自由。

Sledgehammer 因该事件正式跻身为《使命召唤》背后的三大主力工作室之一。在 2011 年秋季《现代战争 3》开发末期，Sledgehammer 的员工数量突破了 100 人。但是这些人远远不够，接下来的项目至少要两倍以上的开发人员。

2011 年 10 月，斯科菲德与康德瑞参加了《现代战争 3》的一个媒体评测活动。这场活动办得非常高大上，地点在加州棕榈泉市的一个豪华酒店里。大型发行商经常举办此类活动，目的是取悦媒体，让他们给游戏更高的评价。

斯科菲德与康德瑞代表 Sledgehammer 参加了本次活动。某个晚上，他们与动视暴雪的高管戴夫・斯托（Dave Stohl）和史蒂夫・皮尔斯（Steve Pearce）一起赴晚宴，康德瑞称他们为“《使命召唤》系列”的智囊团，他们代表动视暴雪方面监督项目研发工作。皮尔斯在动视暴雪工作多年，是经验丰富的技术人员。而斯托曾掌管 Treyarch 和动视暴雪的全球工作室（从 2014 年开始接手 IW）。



▲概念图中详细描绘了高科技服装各个部位的功能。

在晚宴上，斯托与皮尔斯向斯科菲德和康德瑞提了一个问题：Sledgehammer 是想再次与 IW 合作开发 2013 年的《使命召唤》新作，还是自己独自负责 2014 年的《使命召唤》？后者意味着 Sledgehammer 的规模至少要扩张一倍以上，这样一来就可以三个工作室分别负责一个《使命召唤》，每款新作的开发周期可以延长到 3 年，对游戏品质的提升有好处。康德瑞说这就像一个替补队员终于得到了打冠军赛的机会，虽然很令人振奋，但也意味着巨大的压力。

与此同时，在加州福斯特市的后方队员们已经在策划全新的《使命召唤》，构思能在新作中使用的创意。康德瑞感到兴奋的一个创意是“推进跳跃”，玩家可以利用推进加速器跳得更高、移动更快。

“《现代战争 3》之后，我们绞尽脑汁地想如何给玩家新的刺激，所以很自然地就想‘玩家还可以做什么？’游泳、攀爬都已经实现了，下一步怎么做才能令人兴奋呢？”康德瑞说。

此时斯科菲德与其他同事们已经在研究未来战争科技，他们找到了一些现实的资料，看到一群战士穿着机械服装突破人类肉体机能限制，这引起了他们极大的兴趣。在前往欧洲为《现代战争 3》做宣传时，斯科菲德就想到了在游戏中添加机械服装，这样就能实现大量全新玩法。玩家将变得更强、更快，还可以有隐身能力，可以浮空跳跃。这是令人兴奋的想法，但是对于这样一个有数千万粉丝的游戏系列，任何一个改动都必须慎之又慎，因为可能有一大批玩家已经习惯了原来的玩法，变动太大可能会导致抵触。斯科菲德和康德瑞没有想到的是，这次他们与原 IW 的 West 和 Zampella 想到一块儿去了，后者离开动视后，也是沿着机械外骨骼的思路发散开来，最终演变成了《泰坦天降》。

想法已经成熟，接下来要做的就是说服动视暴雪管理层。

新的标准

走进动视暴雪总部，第一次向高层汇报《先进战争》的概念——康德瑞说当时的心情真是“忐忑不安”。

那座办公楼被简称为“3100”，即圣莫妮卡海洋公园大道 3100 号。对于 Sledgehammer 的团队来说，这就是给他们发钱的地方——前提是他们的项目首先要获批。

《使命召唤》这种规模的游戏不是一两个会议就能定下来的，在初次的概念解说之后，还要开一系列的会，经过一个完整的评估流程。动视暴雪的几十名管理层都要参与，市场、技术、商务以及其他各种部门都要派代表对游戏进行评估，为首的是动视暴雪发行 CEO，Eric Hirshberg。

“我们的团队为首次演说准备得非常全面，包括设定图、视频以及一些很高大上的产品价值分析，还有游戏开发所需的各种东西。”康德

> **我们做的东西至少比别人领先半年，我的职责就是要做有争议的东西，要想出其他人还没想到的创意。**

瑞说。

斯科菲德也认为第一次会议最艰难，因为大家都感觉这次步子迈得太大了。斯科菲德意识到在动视暴雪的高层批准之前，他们要先花点时间将部分想法做出来，用事实来说话。康德瑞说，动视暴雪高层对于“《使命召唤》系列”的认识非常深入，绝不比核心玩家们差。“这一点非常宝贵，我也极为尊敬。但是他们经常都不大敢支持一些重大的改变。”

对游戏进行了初期阶段的实验之后，动视暴雪又召开了一场会议。“我记得当时他们不断问我，核心游戏机制是什么？我说主要有两点，一个是先进战争，而主要机制是外骨骼。”斯科菲德不断坚持自己的游戏设想，最后动视暴雪高级副总裁 Rob Kostich 批准了他的提案，其他人也接着投了赞成票。

开发团队最后制定了一个口号：“科学，而非科幻。”创意总监布莱特・罗宾斯（Bret Robbins）说：“高层们从来没有担心本作的未来设定会与动视的另一个巨作《宿命》产生竞争关系。而这个口号更确定了《使命召唤》的一贯原则——基于现实。”

在这些会议中，也没有人提到“如果玩家习惯了这种新的移动方式和外骨骼服装后，可能就回不去 Treyarch 和 IW 开发的《使命召唤》了”。在游戏完成后，这个问题才开始引起重视，并成为另外两个工作室开发过程中必须考虑的问题。

“我现在简直不能想象回去做没有助推跳跃和那些高速行动的游戏了，我认为这种速度和流畅性，以及新的移动方式，已经为这个系列制定了新的基调，我感觉很难回去了。”康德瑞说。

管理层感到有些不妥的另一个地方是装备掉落系统，多人模式中玩家可以利用该系统获得特殊武器和装备，但最后 Sledgehammer 也说服了高层。斯科菲德说：“我们做的东西至少比别人领先半年，我的职责就是要做有争议的东西，要想出其他人还没想到的创意。”50 年后的未来会是怎样？会不会有飞翔的汽车和太空旅行？每个人心中的答案也许都不一样。但是 500 年后呢？大家可能看着有科幻感就可以了，反正也活不到那时候——这大概就是科学与科幻的区别。

康德瑞说，“《使命召唤》系列”不一定会一直朝着未来战争的方向发展，他本人就很有兴趣重返二战。“我很喜欢二战题材，我热爱《兄弟连》、热爱《拯救大兵瑞恩》，如果次世代二战游戏能做到《兄弟连》那样的水准就太棒了。”

百亿征程

2014 年《使命召唤 先进战争》首次公布时，展示了很多 2011 年项目启动时就已提出的创意，从外骨骼到跳跃推进器，到未来战争概念。同时也公布了吸引眼球的另一个卖点——由凯文・史派西（Kevin Spacey）主演大反派乔纳森。

本作的动画总监克里斯・斯通说，虽然已经用最先进的技术捕捉史派西的面部表情，但是因为当前的技术限制，史派西的面部在游戏里还是有点像橡胶。不过玩家在游戏中看到的所有出现史派西的镜头，都已经获得了他本人的许可。

如今 Sledgehammer 的员工数量已经达到 220 人，其中 50 人来自原《死亡空间》团队。办公室显得十分敞亮，墙壁上到处写着各种名言警句，都是高科技创业公司的海报风格。有一面墙壁上挂着斯科菲德画的海报，旁边是同事们子女的照片。在斯科菲德与康德瑞的办公室之间有一个会议室，里面的墙壁上有一幅用画框装裱起来的画。那是斯科菲德自己画的草图，画中他和康德瑞举起一个蛋糕，庆祝公司成立 5 周年。斯科菲德获得了金门大学的工商管理硕士学位，他打算游戏发售后就到金门大学办一场个人画展。

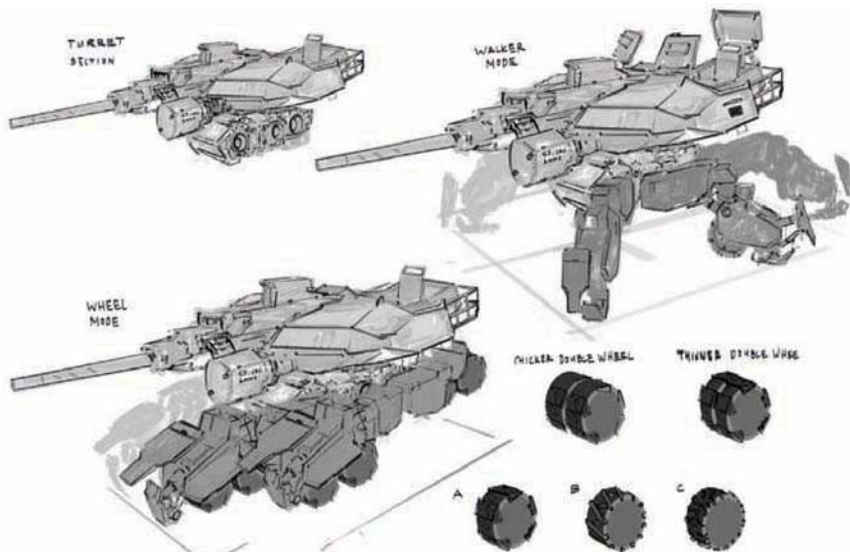
《使命召唤 先进战争》的早期开发代号是“铁匠（Blacksmith）”，这可能与初期的外骨骼设定方案有关。根据 Sledgehammer 内部展示的一些设定图和早期内部演示用的预告片，初版的外骨骼设计与后来的成品完全不同。其实在早期的设定中，角色装备上外骨骼后的整体形象更酷，加入了一些很炫的铁甲，有那么一点钢铁侠的感觉，但是将该设定方案给军事顾问看过之后，他们的反应是“乱来”——这些看起来酷炫的外形，在实战中会变成累赘。

5 年后的今天，斯科菲德与康德瑞终于达成了当年成立 Sledgehammer 时的愿望：成为全球顶尖游戏系列的主导工作室，推出了由他们全权负责的崭新的《使命召唤》。而动视暴雪关心的是他们能否扭转《使命召唤》销量下跌的趋势。去年发售的《使命召唤 幽灵》创造了系列销量新低，虽然动视暴雪将此归咎于新主机的上市，但该系列给人的惊喜越来越少显然才是主要原因。

在《使命召唤 先进战争》发售前，分析家曾指出本作的预订量比去年的《幽灵》还要少一半，跟 2012 年的《黑色行动 2》相比更是减少了 80%。市调机构 Sterne Agee 预测本作的出货量将会比《幽灵》少 15%。

康德瑞说自己的压力确实很大，但他更在意的不是销量，而是口碑。康德瑞希望将来 Sledgehammer 能够被人拿来与 Bungie、顽皮狗等工作室相提并论。虽然他们的《光环》、《未知海域》销量都远不及《使命召唤》，但他们的口碑令人艳羡。Sledgehammer 已经制定了 3 年计划，他们将会把员工数量增加到 250 人，并且搬到新的写字楼。3 年后的新作将会是建立在已有的成熟技术的基础之上，也许会是《先进战争》的续作、前传或者外传。

令人欣慰的是，《先进战争》的销量并不像分析家预测的那样低迷。动视暴雪宣布本作已成为 2014 年首发销售额最高的娱乐产品，超过其他所有游戏、电影、小说。在本作推动下，《使命召唤》系列累计销售收入超过了 100 亿美元，超过了《哈利波特》、《星球大战》等电影系列。对于 Sledgehammer 来说，这仅仅只是开始，在迈向下一个 100 亿的征程中，他们会走得更快。



□早期的“步行坦克”设定图。







Omega Force 天下无双

文 80后写稿佬

编 秋沙雨

美编 NINA

在两个多月前的TGS2014上，来自Koei Tecmo旗下的工作室Omega Force可谓大放异彩，不仅循例发布了其经典游戏“《真·三国无双》系列”的最新作《真·三国无双7帝国》，两大日本“国民级”RPG——《塞尔达传说》和《勇者斗恶龙》纷至沓来，委托Omega Force制作其动作版本的游戏。

为其跨界作品阵营又增添了两枚强大的砝码，再加上之前已经存在的《海贼王》、《高达》、《北斗之拳》、“战国”、“三国”等等，Omega Force用了17年的时间，从最初的一年一作到如今一年多部作品面世，到如今《无双》游戏的平台跨度涵盖市面所有主流的游戏机型。

我的责编用了“无双到世界尽头”来概括这种奇观，而我更喜欢用另一句话来形容Omega Force的表现：天下《无双》。

Omega Force 最后也是最初的武器

上世纪90年代的中后期，光荣的“《三国志》系列”已经发行到第五部，凭借着1993～1995年连续三部《三国志》作品所取得的辉煌成绩，该系列在DOS系统上，已经到达一个高峰。

作为一个游戏大国，日本家用机普及度和游戏受欢迎程度远非PC所能媲美，随着任天堂发售新世代的N64，以及PS和SS两大主机的相继成熟，日本家用机游戏进入了一个新的辉煌时代，而与之相对应的是PC游戏市场的萎缩。

光荣决定放缓“《三国志》系列”的研发步伐，并且开拓一条新的道路，试图开发出新的游戏类型。新的尝试需要有新的部门载体，在襟川阳一的指示下，原有的软件开发4部被改造成独立工作室，名为“Omega Force”的工作室就这样应运而生。自此，友池隆纯、杉山芳树、小笠原贤一和铃木亮浩等日后在Omega Force乃至到整个光荣内部都举足轻重的人物开始了他们的冒险生涯。

关于“Omega Force”一词的由来，可谓

是一波三折。原本他们打算将新工作室命名为英文中的最后一个字母“Z”，并且在社内征求意见，但包括数位高层在内的反对声音却出乎意料地多。人们主要反对的是字母本身，认为单以它作为名字，含义过于显浅直白，并且在不同的语言文化中有不同的读音和解读。得到了这样的建议，小组成员决定换一个方式，舍弃了现代的英文字母，改用希腊字母中同样是最后一位的“Ω（Omega）”代替。但是问题又来了，众所周知“Ω”或者“Omega”是国际著名中标品牌欧米茄的注册商标，新工作室不得不从名字和外型上作出修改。

他们于是换成了小写字母“ω”，并且在后面加上了“Force”这个一语双关的单词。“Force”在日文发音中和英语“Fourth（第四）”的发音十分相似，他们以这种方式向曾经的软件开发4部致敬；同时这个词本身就有“武力、战斗力”的含义，他们希望借此给人以力量的形象：“‘ω’是希腊字母中的最后一个字母，Omega Force也是‘Koei的最后武器’”，Omega Force领军人物之一的小笠原贤一如是说。这种说法得到了光荣官方的认同。

在当时，Omega Force与其说是最后武器，倒不如说是创新的先锋。在80年代末、90年代初加入光荣的前SEGA第一开发部担任研发企划的友池隆纯成为了Omega Force的第一任旗手，率领着团队开始向未知领域的探索。在最初的每一个作品之中，Omega Force都会进行新的尝试。跳出战棋策略游戏的窠臼的Omega Force就表现出对动作游戏开发的潜力，他们的第一部作品，便是《三国无双》。

和后来的“《真·三国无双》系列”的ACT不同，《三国无双》是一款3D一对一武器对战游戏，作品风格类似于“铁拳”、“刀魂”和“星际格斗”等游戏的混合体。游戏的创新之处在于其画面采用了每秒60张的3D图画绘制，在那个3D绘图和动作捕捉技术刚刚兴起的时代，

Omega Force喊出的口号也十分霸气：“不玩《三国无双》，怎能说你了解三国！”

而事实上，作为一款试水探路的作品，《三国无双》很好地为后来的《无双》系列吃了一次螃蟹。

有别于“《三国志》系列”厚重的历史感，游戏从角色设定到战斗系统在尊重事实的基础上更多地加入了想象元素：在正史乃至演义中都鲜



有披挂上阵记载的诸葛亮不仅化身为战士，还被被赋予了会射出激光的朱雀扇；孙尚香和貂蝉等女性格斗者同样活跃于战场，再加上奖励人物中丰臣秀吉和织田信长这两个战国人物的“乱入”，间接地为后来的《真·三国无双》和《无双大蛇》提供了很好的人物设计乃至建构的思路；在系统方面，弹开武器的“弹回”能卸开武器的“接招”、用武器快速过招的“互打”，乃至必杀技“无双乱舞”，都在后来的《无双》系列得以延续并发扬光大，以至于欧美游戏都将此作当作“《真·三国无双》系列”的开山之作。

Omega Force乃至一向沉稳的光荣作出这般变化在玩家中褒贬不一，多数玩家对于三国游戏动作化表示欢迎，也有不少人诟病其历史人物使用激光和魔法等噱头。不过在当时，以“三国”元素为题材的格斗游戏并不多，《三国无双》给人一种耳目一新的爽快感觉，虽然有“铁拳”和“刀魂”的珠玉在前，游戏还是取得了一定的成功。不过这对于要闯出一片新天地的Omega Force而言并不足够。他们试图跳出三国系列沉积而成的窠臼，很快便开始了第二款3D格斗游戏的制作——铃木亮浩为游戏总监，小笠原贤一担任设计的3D格斗游戏——《Destrega》。

开发团队参考了当时得令的日本格斗射击类游戏——《超能力格斗》，希望能够做出像3D电影一般的游戏。虽然铃木亮浩认为以当时开发团队熟悉的3D设计模组以及公认的摄像工作乃至其他很多机器本身都难以令游戏达到制作团队的目标，游戏本身的销量也很好地说明了这一点。不过不少开发者依旧认为本作是不错的作品。游戏虽然无法和《超能力格斗》相提并论，也并非一无是处，Omega Force开始加入自己的个人特色，创造出在近身格斗中类似于“石头剪刀布”的攻击强弱判定系统，借鉴了《三国无双》战斗系统的元素，并且加入了长距离能量冲刺和快速连击系统，以及将游戏格斗系统简化成用几个按键配合就能发出流畅的攻击招式，使人们能够更易上手并且有乐在其中的爽快感。

在现在看来，《Destrega》给Omega Force带来的最大意义，用铃木亮浩的原话来说，就是“找到了《无双》系统的核心哲学”。

1999年，Omega Force第一次和任天堂合作，在N64主机上制作3D射击游戏《Winback》，这款游戏成为了Omega Force唯一一款在N64主机上出版的作品。

从3D对战的小型场景走向更广阔的空间，虽然效果一般，但在开发的过程中，开发人员创造性地加入了掩体元素，使得射击游戏不再是简单地躲避子弹或是蓝波式扫射。因此该游戏被当作第一款掩体射击的第三人称游戏而载入史册。虽然《Winback》在日本销量一般，却是墙内开花墙外香，凭借掩体射击的新颖设计，在更喜欢枪林弹雨游戏的欧美地区卖出不错的销量。Omega Force的创新力备受肯定。

从三国武将的动作化和夸张化的战斗模式，到简化的战斗系统，再到流畅的大场景战斗，这是Omega Force在几年间摸索到的经验，这笔财富虽然没有令Omega Force扬名立万，却是一副藏宝图，带领他们走向成功。





一骑当千、万夫莫敌
——《无双》降临

大概规模的战争、"一骑当千、万夫莫敌的爽快感",在有关《无双》系列的每一个访谈中,各代的制作人总是反复地提起。

然而这个概念的形成却是始于索尼对玩家们一个迟来兑现的美好蓝图。

2000 年 3 月,PS2 上市,瞬间掀起了抢购的狂潮,成为当时最快达到百万销量的主机。光荣在进入 90 年代一直主攻 PC 市场。在 PS 时代,Omega Force 的表现只能算是中规中矩,虽然也有一些具有时代意义的创作,但并未能使其奠定代表性地位,进入 PS2 时代,Omega Force 也开始了新的探索道路。

为了应对即将加入主机市场的微软与 Xbox 所存在的网络优势,PS2 正式发表时提出了网路连线服务的宏大蓝图,SCE 与日本以及欧美地区的多家因特网服务运营商缔结了合作关系,并且推出了其宽带网络服务"PlayStation Broadband"(一般简称"PS BB")。玩家通过该服务,可以使用 PS2 接受网络游戏、动态图像、音乐、游戏的因特网发送服务。也就是说玩家可以通过互联网实现 PS2 联线游戏。

索尼的这一举措给予了 Omega Force 制作团队极大的灵感:假如网路连线功能可以实现,就能让许多玩家透过连线方式一起互动地进行游戏。因此 Omega Force 朝向规划制作一款能让许多人同时参与的大规模多人动作游戏的方向发展,为《无双》的战役模式构建了良好的框架。

在当时,《星际争霸》和《帝国时代》等即时战略游戏大行其道,Omega Force 决定也融入相似的元素,但是作为动作游戏毕竟和几时战略游戏有着本质上的区别,如何将它们有机整合在一起,前人并没有经验,友池隆纯只能带领着小笠原贤一、铃木亮浩以及 Omega Force 团队成员,慢慢摸索和构思如何将即时战略游戏中多名玩家一同参与战争。没有前作的桎梏令当时充满创意的 Omega Force 团队可以天马行空,他们依照各自的战术来行动,并衍生出千变万化战局的模式,融入 PS2 单机版的游戏中。

再加上在前几个作品中累积到的三国武将的人设、动作化和夸张化的战斗模式、简化的战斗系统、流畅的战斗场景,PS2 在当时算得上强大的机能为 3D 场景下 ACT 游戏提供了实现的可能,《真・三国无双》的系统在上述这些灵感和经验的激荡下逐渐成形。

接下来的,是角色人设问题。不同于小岛秀夫、三上真司和板垣伴信等举旗扛鼎式的制作人,光荣内部的制作人显得相对低调,这也更加突显了团队的名声和作用。

每次新游戏上马,都会在光荣全社征集意见,甚至参考许多玩家的意见,使得他们的设计更加亲民。在角色设计之初,Omega Force 的制作人员打算重回史实路线,尽可能地还原武将,甚至连女性角色都不予加入。但是当他们参考到《三国无双》发售后玩家们对于登场角色的设定的诸多意见,例如有些玩家不喜欢有留胡子的角色,有些玩家则是希望能加入女性的角色等等后,友池隆纯挣扎了许久。最终他决定既然是动作游戏,最好是让玩家有较多的选择,因此角色设定的部份就采取部分史实、部分幻想的方式,在这两者之间取得一个平衡点,探索玩家所能接受的最大限度,后来便有了张郃这个颠覆性的人物出现,当然这已经是《真・三国无双 2》时候的事情了。不过有一样东西从第一代就开始确立,那就是赵云在历代中的主角地位。只要对"《真・三国无双》系列"有所涉猎的玩家都能够明显感受到制作者对"常山赵子龙"的喜爱。受到三国演义的影响,游戏监督(导演)的铃木亮浩是个十足的赵云迷,其被无数文人骚客塑造成的白马银枪,一身是胆的潇洒形象是这位日本制作人心中最完美的主角模版。这一审美观在 Omega Force 内部得到广泛认同,其影响力甚至到之后的诸多作品的审美观。

而之所以说这是索尼迟来兑现的蓝图,是因为其 PS BB 计划的实际效果未如理想,即便是索尼在 2004 年发布的最新版本 0.32 版,依旧无法很好地进行网络连线游戏,更多的时候它更像是一个浏览器。这一现实使 Omega Force 多人同时作战的构想暂时落空,迫使 Omega Force 修改了部分程序,使得他们原本的构想足足迟了十年才得以实现。虽然暂时失却了多人连线的效果,个人在任务里的自由度被突显,加上流畅的打击,"一骑当千"的爽快感油然而生,成功奠定了《真・三国无双》开山之作以及后续系列的很多基础。

为了增加游戏的辨识度,光荣在海外发行的时候英文名称上沿用了前作的名字"Dynasty Warriors",其后《真・三国无双》系列的序数与英文名字的序数会相差"1"。

《真・三国无双》在 PS2 主机上初试啼声便获得成功,获得了 83 万的销量,相较于同时期"《三国志》系列"不到 20 万的销量(甚至超过 21 世纪以来 5 部"三国志"作品的总和),再加上光荣旗下游戏一向偏高的价格,光荣可算是从创新中尝到了甜头。也就难怪后来"《三国志》系列"的更新频率越来越慢,而《无双》系列却在加速更新了。

吸收了前作士兵会莫名出现和消失的 BUG,Omega Force 采用了索尼推出的改进版游戏开发工具包,可以说是在 PS 各代中改良力度最大的一作,最强武器的加入和诸如武将收集、宝物搜索等带有 RPG 性质的元素加入使得游戏可玩性更高。在网络对战暂时搁浅的情况下,Omega Force 另辟蹊径,上下划分屏幕所实现的同屏双打功能使得玩家终于可以摆脱一个人无聊"割草"的困境,和朋友一起享受"征伐天下"的乐趣,

2001 年对于光荣和 Omega Force 来说都是一个新的起点,掌权 23 年的襟川阳一正式转任董事最高顾问,退出经营专注於游戏创作;鉴于《真・三国无双》广受好评和良好的销售业绩,Omega Force 在 2001 年完成了《WinBack2 波塞冬计划》的制作后搁置了其他企划,完全专注于天下《无双》的道路 2001 年 11 月微软的





Xbox 加入家用机战团，使游戏主机市场再次呈现三足鼎立的局面，Omega Force 自然不会缺席新主机的市场，他们在 Xbox 版中追加了新的最高难度、猛将护卫，独占自由观看结局动画等元素。新主机成为了促进销量的助推器，光荣的创新先锋 Omega Force 为他们达成夙愿，《真·三国无双 2》成为了光荣 22 年历史里第一部销量突破百万的人气作品。

在成立最初的四年，Omega Force 一直以一年一作的速度按部就班地摸索，不过这仅仅是一个开始，按照光荣的经营理念，Omega Force 即将迎来“天下布武”的时代。

不过俗语说“人无千日好、花无百日红”，在 Omega Force 冉冉升起之时，幸福的烦恼也随之而来。最直接的问题是人手短缺。

既要着手《真·三国无双 2》的 Xbox 版本移植，又要兼顾资料片《真·三国无双 2 猛将传》的开发，同时《战国无双》也逐渐酝酿成型，即便已经是有了相应的序列和取舍，原本捉襟见肘的人手还是骤然变得更加紧缺起来，普通开发人员还能通过招募或者其他部门借用的形式解决，项目领导者短缺才是问题。当开发团队头痛不已的时候，已经加入了光荣接近 8 年的鲤沼久史作为志愿者加入了开发者的队伍。从此，这个将会成为 Koei Tecmo 常务副董事长、游戏软件事业部长、软件开发本部长的男人将自己的命运和 Omega Force 紧紧地联系起来。

2002 年 8 月，Omega Force 推出了《真·三国无双 2 猛将传》，作为本传的 DLC 式补充，《猛将传》很好地在本传的基础上拓展新元素：备受好评的无双模式中新增了七位武将的无双故事；游戏中的护卫兵系统得到强化，玩家可以编辑护卫兵的的姓名和衣着；前作中需要两名玩家才能发动的“激·无双乱舞”在这此作也可以单独发动。游戏仅在 PS2 平台上发售时就已经获得了超过百万的销量，给予了 Omega Force 和光荣极大的信心，从此《猛将传》这个似乎有“将一个游戏拆成两个来销售”嫌疑的模式得以沿用至今。从《猛将传》中获得了启发，《无双》的《帝国》时代也即将开启。

取得“无双奥义”的 Omega Force 找到了方向，他们自然不会一条道走到黑。深谙历史游戏之道的光荣从《三国志》中找到了无双的秘诀，自然希望推广到旗下的各个历史系列的作品中，很快 Omega Force 就从《信长的野望》中他们找到了《战国无双》。

尽管《战国无双》的概念和基本设定早在 2002 年就已经成型，但由于当时 Omega Force 正在全力创新地开发《真·三国无双 2 猛将传》，加上《真·三国无双 3》也在筹备阶段，前景未知的项目自然要为主流让步。不过市场对《无双》的良好反应让 Omega Force 的高层们知道，他们必须同时兼顾。于是在《真·三国无双 2 猛将传》中表现出色的杉山芳树成功坐正，担任了《战国无双》的制作人，鲤沼久史则担任了新项目的游戏导演，友池隆纯则和铃木亮浩领衔《真·三国无双 3》的开发。

这是 Omega Force 的第一次分头并进，就像细胞分裂一样，虽然拥有着相似的本质，却有着不同的外在形态。虽然是脱胎于“35”团队，杉山芳树和鲤沼久史并没有打算将“三国无双”的一套照搬套用到“战国”上，杉山芳树提出“要在某些地方做出差异化”的思路被贯彻执行。《战国无双》虽然沿用了“353”系列的游戏系统，设定与《真·三国无双》系列之主人翁赵云风格相似的真田幸村作为主角。但是无论场景还是人物战斗动作都更为细致，跳出了“《真·三国无双》系列”的框框，增强了打击感使游戏给予玩家一种有别于“《真·三国无双》系列”的体验。

从结果来看，Omega Force 的这次分工取得了良好的效果。Omega Force 对新的软件开发工具包的纯熟运用，改进了武器升级系统并增加了属性玉，加上更多的攻城器械出现和自创武将创新，使《真·三国无双 3》达到了前所未有的成熟度。游戏也成为了至今唯一一部销量超过 200 万的《无双》系列作品，其中首发九日便销量过百万这在光荣的历史中也是第一次。而携《真·三国无双 3》244 万套销量的气势，《战国无双》也一举获得超过 140 万的销量，成功地为光荣开拓了新的疆域。

在之后的很长一段时间里，两大《无双》系列取代了《三国志》、《大航海时代》、《太阁立志传》等经典游戏系列，成为光荣攻伐利器。两大品牌的成功开拓并且成为盈利主力，使得原本试验田性质的 Omega Force 成了光荣的香饽饽，Omega Force 的高层制作人也开始在光荣内部火箭式跃升。铃木亮浩担任了软件开发一部的部长，而软件开发三部部长则由小笠原贤一担任，Omega Force 的理念开始渗透光荣游戏开发的每一个角落。

可以说，新世纪的前五年，《太阁立志传》和《大航海时代》等经典系列纷纷因为销量原因而被叫停或转营，是光荣历史游戏最黑暗的时代；与此同时《无双》系列以其“一骑当千”的爽快战斗革新了玩家的感官体验，加上《猛将传》和《帝国》方兴未艾，使其获得如潮好评和不错的销量，却又是 Omega Force 最美好的时代。



盛世之下的危机：成也无双，败也无双



《三国演义》开宗明义：话说天下大势，合久必分，分久必合。盛极而衰，福祸相依大抵也是这样的道理。随着《无双》的机制越发成熟，Omega Force进入了一个急速膨胀的时期，从2000年到2006年的六年多时间里，Omega Force制作了13款《真・三国无双》游戏，5款《战国无双》系列游戏，资料片性质的《猛将传》和衍生系列《帝国》已经成为固有栏目，在光荣传统熟悉的历史体系里，《无双》已经做到了几乎极致。

在新世代主机（PS3和Xbox 360）面世的当口，令Omega Force终于可以停下来，思考一下未来该何去何从。不过时势并没有给他们太多的思考时间，因为《无双》的威名将会给他们带来更多的机遇和挑战。

《雀・三国无双》属于小打小闹的探索性衍生产品，不过它和之后发行《真・三国无双DS》一样都是首次NDS上开发的游戏，同样属于一小步的创新探索还有制作《战国无双》系列的《猛将传》和Wii版本的《战国无双Kantana》，Omega Force和任天堂新世代平台的合作全面开始。

当然，少不了在架空结构下，将"三国"和"战国"联合起来而打造的《无双大蛇》。虽然有炒冷饭之嫌，但是《无双大蛇》很巧妙地设计出大魔王"远吕智"并难得地专门设计了剧情(《无双》系列由于脱胎于《三国志》和《信长的野望》系列，故而从来没有专门的剧情设计人员），且破天荒地采用了格斗游戏里常见的全新组队系统，玩家可以选择三名武将组队，能够在战场上随时切换并且将"无双乱舞"进化成三人同时发动的"无双爆裂"，被切换到幕后的武将还能回复体力和无双值等等创意大获好评。

这些尝试有得有失，失的是两款"战国无双"的总销量加起来还不如《战国无双2》，幸好总共也卖出了过百万的销量；喜的是《无双大蛇》单作获得了超过105万的销量，标志着又一个由《无双》衍生的系列诞生。

2007年开始，Omega Force开始迈向更广阔的领域。

BNGI已经在PS3上发行了写实类风格的高达游戏——《机动战士高达 锁定目标》。而早在此之前的两年，他们就已经考虑开创一个全新高达风格的作品，在参考了《无双》系列的出色表演之后，BNGI主动联系上Koei，表示希望能够借Omega Force之手创造新的高达系列动作游戏，《高达无双》自此应运而生。对于寻求突破的Omega Force来说有着非比寻常的多重意义：这是第一次作为开发者来进行PS3游戏的开发，可以为后续的开发提供良好的试验；同时也是Omega Force第一次和任天堂以外的非本家发行商合作，因为任天堂对于第三方厂商的严格控制政策外，Omega Force的作品都属于Koei内部的自产自销；本作也是无双类作品第一次跨界与其他知名的动漫品牌的联合，走出了历史战争的束缚为《无双》系列的未来带来了无限的可能性。

游戏获得了63万的销量，虽然比起正统的"《无双》系列"还有些差距，但更重要的是，"一切皆可无双"的序幕就此拉开。

关于《高达无双》还发生了一个小插曲，作为新的"《无双》系列"，光荣十分重视其营销，为了避免在下边年的多款Omega Force作品撞车，光荣决定在2007年春季发售。这样一来，却又和另一款Omega Force精心大作的发售期产生冲突。而为了突出对BNGI的尊重，光荣决定将后者延期，那款被迫在多款《无双》系列发售间隙的10月首发的游戏，便是《剑刃风暴 百年战争》。

《剑刃风暴 百年战争》由铃木亮浩担任新作的导演，为了营造英法百年战争的浓重的史诗氛围，请来了日本知名的插画师，担任过《亚尔斯兰战记读本》、《龙之默示录》等作品插画工作的丹野刃为新作设计全新的角色；音乐方面，光荣没有太多欧美音乐的经验，担任声效监制的中村新一郎也没有太多名气，但是从海外聘请的音效团队却是大有来头：在《魔戒中土大战》和《新鬼武者》中表现出色的美国著名的电影游戏配乐家詹米・克里斯托弗森（Jamie Christopherson）受邀为其越洋谱写所有的音乐，一直伴随着游戏进行的交响乐是由后来同样担任《怪物猎人3》交响乐部分指挥和录制的知名音乐人亚当・克莱门斯（Adam Klemens）领衔享负盛名的捷克布拉格交响乐团合作录制而成，音效素材库则使用了著名的"East West Quantum Leap Symphonic Orchestra and Symphonic Choirs"。

相比于强调操作中"一骑当千"、以一己之力力挽狂澜的"《无双》系列"，《剑刃风暴 百年战争》更强调的是对兵种的合理安排和智计头脑的运用；在《无双》中被任意收割的士兵





在本作中才是克敌制胜的关键，他们不仅拥有技能并且有能够相互克制，只有他们获得胜利才能使主人公继续前进。这种反“一骑当千”、强调战略的游戏思路吸引了一批核心玩家，虽然售价高达 8190 日元（标准版，约合当时人民币 530 元）、10479 日元（典藏版，约合人民币 700 元），《剑刃风暴 百年战争》依旧在全球取得 10 万套的销量。

除了开发欧美元素的战争历史游戏外，随着光荣的加拿大工作室的在多伦多建立，Omega Force 也有了许多国际化元素。两个工作室首度合作，跳出历史框框，开发飞行竞速游戏《Fatal Inertia》。友池隆纯在本作中担任了游戏的制作人，与加拿大游戏设计师 Michael Bond 以及其他加拿大工作室成员联手探索新的游戏领域。游戏画面上更加向国际化接轨，在本作的 PS3 版中 Omega Force 首次使用了虚幻引擎 3，对于一向“不以画面见长”的 Omega Force 来说，可算是创新尝试。

整个 2007 年，Omega Force 一共出产了 8 款游戏，这是从来没有过的纪录，不过这个纪录很快将会被打破。

然而在一片盛世景象之下，危机的根源正是他们一直引以为傲的《真・三国无双》系列。

从第一代《真・三国无双》开始后的六年间，专注于《无双》类有游戏发展的 Omega Force 在主机、PC 和掌机上一共推出了 18 款游戏（《真・三国无双》13 款、《战国无双》5 款），在 2004-2006 年间，光荣都是在以不同形式来翻炒着《真・三国无双 4》，虽然说每作都有新变化，但是随着“三国”和“战国”之间、以及各代之间的差异化越来越少，外界对《无双》系列的审美疲劳也在迅速的累积，诟病的声音越来越多。在网络时代，这些非议很容易就传到 Omega Force 耳目中，以重视玩家意见自居的开发者们更深地反思。

其实，这种思考早在《真三国无双 4》制作前就已经开始，由于武将的不断增加，部分武将的动作从《真・三国无双 2》开始就一直没有变更动作模块。他们也开始思考如何精简，前四作的主要负责人友池隆纯在一次访谈中透露 Omega Force 内部经常有讨论“下一款游戏该何去何从”的会议，有成员提出“要不干脆做个大手笔，删去一部分的角色，专注于其中一部分角色的设计。”这个提案并没得到一致的认可，理由是“每个角色都有自己的专属粉丝”，最终人物形象还是不断地增加，而出于人力资源调配的考虑，最具历史的对战模式反而被忍痛割舍，而进化攻击、觉醒印等新元素的加入也并没有获得获得令热眼前一亮的效果。

销量是这些变化便是对 Omega Force 的“不思进取”的最好反映。《真・三国无双 4》虽然取得 144 万，加上《帝国》和《猛将传》总共约 250 万的销量，但是比起前面的“真・三国无双 3”整个系列接近 350 万的销量下跌了近 30%。友池隆纯对此做出的总结是：《真・三国无双》系列之所以每代与每代之间的差异的确有缩小的趋势，很重要的原因是当初《真・三国无双》在开发的时候，将 PS2 主机的硬件特色发挥得淋漓尽致，以至于再想进行大幅度革新的可能性大大降低。不过他坦言这种说辞很难令人信服。

有感到“《真・三国无双》系列”的号召力正在流失，在新世代主机更迭的关口，Omega Force 决定做出改变。

担任了《Fatal Inertia》制作人的友池隆纯正式让出了正统“《真・三国无双》系列”制作人的位置，交给全新的制作人森中隆负责；一直担任游戏总监的铃木亮浩因为要忙于开发《剑刃风暴 百年战争》的缘故，也暂时让出了位置，改由庄知彦担任；一同离开岗位的还有一直担任“《真・三国无双》系列”原画师、号称“武将画最高峰绘师”谐访原宽幸，改由 Koei 内部原画小组担任，使画风更加多元。

如此伤筋动骨的变动，释放出的信号也十分明显，《真三国无双 5》要进行大幅度的革新，力图挽回玩家的心。平心而论，在森中隆的领导下，以“终极动作、终极战场”为制作概念的《真・三国无双 5》还是有不少的创新之处，几代几乎不变的武将造型和许多动作模组都进行了修改，增加了攀爬和游泳等功能令游戏增色不少，最大的改变是一直沿用的“蓄力系统”（C 技）被全新的“连舞系统”取代，还添加了特殊技和杀阵攻击等新的战斗元素，同时反过来向“《战国无双》系列”学习，在无双模式下加入大量的过场动画，使得游戏更加电影化。不过，这样的创新力度显然没能留住许多玩家的心。96 万的销量并不算少，但是从《真・三国无双 2》以来首次低于百万的成绩对于旨在以革新来打响新世代主机头炮的 Omega Force 算是个不小的打击。

Omega Force 的危机初见端倪，光荣的日子也并不好过，他们在 2006 年 5 月 25 日开始进行试运营的家用机游戏租赁业务“RentaNet”，为此他们建立完整的销售体系并开设了 14 家实体店，目标是逐渐把“RentaNet”的事业扩大起来，计划到 2008 年日本全国“RentaNet”店铺数达到 1500 店以上。而事实却是 RentaNet 既得不到广大厂商的支持也得不到消费者的追捧，不到一年时间便亏损超过 3000 万日元，光荣不得不停止了该项服务。而随着网络时代的兴起，光荣也将触角伸向了端游，他们期望利用自己在亚洲地区深厚而庞大的影响力来实现品牌价值的最大化。然而光荣还是看轻了网游这潭水，《大航海时代 Online》、《信长之野望 Online》等作品关服又重开，代理服务商换了又换，虽然至今还在运营，但一直没有达到预期的程度。Omega Force 依旧采用是“354”的模组打造的《三国无双 Online》，游戏上线之后由于未能贴近国服玩家的思维，一直不温不火。最为惨重的是光荣斥重金开发的《三国志 Online》08 年初正式运营日服，仅两年就宣告关闭，甚至还没等得及国服的运营。

在 2008 年下半年金融危机的大背景下，许多传统日系厂商都面临经营危机，不得不选择和其他企业抱团求生存。2008 年光荣与债台高筑、却拒绝了 SE 收购的 TECMO，双方最初只是以“联合”模式建立共同体，双方在 2009 年正式合并成 Koei Temco（光荣特库摩、简称 KT）。此举并非没有风险，光荣在 2008 年的后三个季度的亏损超过十二亿日元。随着 TECMO 的经营状况每况愈下，光荣还必须继续吃进对方的资产以确保自身的稳定，这无疑加速了债务的增长。

2010 年上半年，KT 的营业亏损高达 16 亿 5600 万日元，主要的亏损来自游戏软体事业的 16 亿 2300 万日元的赤字。面对舆论和董事会的压力，原社长松原健二引咎辞职，当年为了更好地开发游戏而退居幕后的襟川阳一在 11 年后重新执掌了光荣的最高权杖。在光荣最为颓势的时候，他们需要自己的“最后武器”！



危急中的华丽转身，天下《无双》



光荣因为经营不善而陷入危机，一荣俱荣，一损皆损，Omega Force 也随光荣一样跌入了低谷。2008 至 2010 年期间，Omega Force 的出品数量大幅度下降，每年只有 3-4 款作品登场，而之前每年最少一作的“《真・三国无双》系列”在 2008 年也罕有地缺席，唯一拿得出手的是《高达无双 2》以其接近百万的销量，成为了为数不多的亮点。当然，Omega Force 在这三年里也并非没有进行新的尝试，但原创作品无论是由著名导演佐藤信介撰写剧本、音乐家池赖广谱曲的《三位一体 龙士传说 零》，还是由森中隆监制、以石田三成为主人公的 NDS 游戏《运筹帷幄（采配のゆくえ）》，都未能引起将 353 的特色尝试 PSP 上的《真・三国无双 联合突袭》倒是罕有地获得了超过 40 万的销量，也算得上是个不错的成绩，可惜两年后的续作中虽然新增了项羽、虞美人、始皇帝、孙悟空、唐三藏等中国经典传奇角色，销量也不如人意。而 Omega Force 一直的领导者、“无双之父”友池隆纯在 2009 年上半年离职，无疑使正出于水深火热中的 Omega Force 雪上加霜。

但就似“三国”里面的英杰一样，在光荣最危急之际，方显英雄本色的同样是他们的“最后武器”Omega Force。带领 Omega Force 走出低谷的还是《无双》。

2010 年，光荣全面收购了 TECMO，两家公司资源深度整合，整合之后的 KT 社取消了原来的四大软件开发部配置，改为大软体开发部，以小项目来成立开发组的模式，Omega Force 融入到整个软体开发部之中，日后但凡动作游戏作品，都会贴上 Omega Force 的标签，当然，在 ACT 游戏制作团队中的很多人都曾经在原本的 Omega Force 工作过。在新的体系里，成功开拓了《战国无双》体系的鲤沼久史地位迅速跃升；而从 Omega Force 组建伊始便一直坚守的老臣子，铃木亮浩和小笠原贤一的责任也是越来越大。

KT 社这一举措可以说是重新激活了 Omega Force。2011 年，Omega Force 全力出击，三大皇牌项目《真・三国无双》、《战国无双》和《无双大蛇》同时发力，面向全掌机和主机推出作品。当年总共 11 部作品面世，虽然大部分的销量都不高，但是如此多的产品量下，总体销量还是有所回升。而值得欣喜的是时隔三年，人们也终于迎来了正统的“《真・三国无双》系列”新作——《真・三国无双 6》。

作为“《真・三国无双》十周年”的纪念作，《真・三国无双 6》的权柄重新交到了铃木亮浩的手中，他在新作中担任制作人，提出了“天衣无缝、一骑当千”的制作理念。在这个理念的指导下，从故事到架构，再到人物形象都进行了修正和创新，尤其是以往《无双》故事中很多不合理的地方都得到改善：游戏取消了以往带有“立志传”性质、一个武将打到底的故事模式，改为以势力的历史线索，提供符合史实的武将，使得游戏关卡不会因为武将的“乱入”而显得别扭。与此同时，本作第一次将历史范畴推广到三国末期而不像以往仅以五丈原之战为所有故事的终点。“青色”的晋军出现，打破了“红蓝绿”三国鼎立的固有格局。众所周知，《三国演义》是一本带有维护封建统治性质的小说，蜀国因为“刘皇叔”的缘故而被抬举，魏吴两国则是被有意识地贬低，受其影响颇深的日本游戏公司在制作三国题材游戏时，也或多或少地偏向蜀国。这种局面在《真・三国无双 6》中得到改观，各个势力的故事在忠于史实的基础上都得到了深入的挖掘和制作，所谓的大义被淡化，更讲求雄心（野心）和气概。



铃木亮浩的变法收到了不错的效果，销量有所提升，几乎重回到百万的水平，虽然还没回复到五年前的盛世，但是他们的振作为他们迎来了更多变革的机遇。这些机遇并不是来自自身挖潜，而是在于跨界合作。值得一提的是，在 Omega Force 蛰伏期间，KT 社并没有放弃《无双》品牌的开拓，《北斗无双》和《特洛伊无双》是迄今为止唯二的两款未有 Omega Force 生产标志的《无双》作品。在 Omega Force 重新振作的之后，《北斗无双》在 2012 年加入了他们的旗下，推出《真・北斗无双》。Omega Force 的跨界 IP 阵营正不断地增强，在同一年，Omega Force 还迎来了另一个强大的 IP——《海贼王》。

尾田荣一郎笔下的漫画无论人气还是各种惊为天人的纪录自然毋须赘述，其游戏作品自 21 世纪初就开始迅速充斥市场，每年都会有作品面世，任天堂、世嘉和索尼的掌机和主机平台都有他们的辉煌轨迹。从 2007 年开始，《海贼王》一直和任天堂合作。直到 2011 年，拥有诸多知名动漫 IP 的 BNGI 希望打造一款“终极”的动作游戏，从“高达无双”中食髓知味的 BNGI 很自然就想到了 Omega Force。BNGI 的副总裁橘正裕找到了鲤沼久史，双方一拍即合。他们从“龙珠”和“海贼王”两个备选中选定了后者作为新的突破口。这里面发生了一些小插曲：原本游戏的名字就叫做《One Piece 无双》(《One Piece Musou》)，但是原作者尾田荣一郎觉得不够传神，亲自将新作的名字改为《One Piece 海贼无双》。



在开发的过程中，“《海贼王》系列”游戏制作人中岛光司因此临时加入了Omega Force的制作团队。因为有着《海贼王》工作室的原画支持，游戏忠实地重现了《海贼王》中的人物建模和世界场景，再加上Omega Force在ACT游戏开发中的经验，两者相得益彰，令粉丝们像在看动漫一样地进行游戏并且希望吸引更多的受众。尽管对名字有所异议，但据尾田在“少年JUMP”上的自述，当他第一次看到游戏的Demo时，游戏的完整度和画面的艺术性令其深深折服，于是没有再插手游戏开发的事务，甚至连游戏封面插画都交由开发者制作。游戏在全球的OP粉丝的追捧下，《海贼无双》以120万本的总销量刷新了Omega Force制作IP授权游戏的销售纪录。更有意义的是，时隔数年重回百万销量，标志着Omega Force终于走出低谷，打了一个漂亮的翻身仗，并且吸引了另一个大游戏发行商——SCE。

在PS4发售前，SCE的日子并不好过。尤其是PSV，不但在销量上无法和任天堂的3DS抗衡，就连少有的能在销量上靠近任天堂大作的《怪物猎人》也因为人望（销量）高处而蝉抱别枝，并在新平台迎来了新的销量巅峰。《怪物猎人4》不仅使得Capcom起死回生，也成为了3DS的攻伐利器。而反观SCE和PSV，失去了《怪物猎人》后，纵然有《梦幻之星》和《噬神者》等动作游戏负隅抵抗，但是从PSP时代开始，两部作品在销量与人气上都无法与《怪物猎人》匹敌，如今更是无法匹敌。尤其是在日本本土，彼时3DS的出货量已经是PSV的数倍，并且还有进一步拉大的迹象。渴望借助游戏来寻找新突破、力图挽回颓势的SCEJ，与其说是看上了光荣特库摩，倒不如说是看中了光荣以及Omega Force对ACT游戏的开发能力。由于是主打日本市场SCEJ的委托，日式风格的《讨鬼传》应运而生。

小笠原贤一和森中隆代表Omega Force接手开发这个带有浓厚和风的游戏，努力打造“充分展现公司潜力的一个出色IP”。和《剑刃风暴 百年战争》一样，小笠原贤一和森中隆有感于《无双》系列的角色设计过于相似（赵云和真田幸村几乎是一个模板），既然难得开发全新的作品，他们没有打算简单地再搬弄一套“讨鬼无双”。因此，制作团队大胆启用了新锐插画师“左”来制作原画，几易其稿之下终于创设出和以往截然不同的画风；小笠原贤一将其在《真・三国无双 联合突袭》中创设世界观的良好经验用在了新作之上，构筑了一个充满风格新颖的“鬼”世界。《怪物猎人》里绿色的体力表、黄色的精力表、地图、道具栏位等元素就像曾经RPG游戏里的HP、MP和EXP一样，已经成为了“狩猎”游戏圭臬的元素被当作攻玉的他山之石，（对于Omega Force来说）前所未有巨大怪物“鬼”的设定，打击、斩断、刺穿的攻击模式与《无双》战斗的爽快感结合，再加上原TECMO优秀开发团队Team NINJA成员的参与，为作品加添了新鲜血液和新的理念。这些元素相结合，打造出一个有别于以往Omega Force作品的新风格，新的《无双》IP就这样诞生。

按照SCEJA的原计划，《讨鬼传》只制作PSP版本，但是在开发途中，SCEJA总裁川野洋提出还是要制作PSV版本，并且将其打造成一个主打的IP品牌，这一决定一定程度上改变了PSV的命运。以日本地区仅仅过百万台的PSV的总装机量，《讨鬼传》自发售后却能一路保持强劲走势，最终录得47万的销量，跻身PSV销量榜前三，甚至还带动了PSV的销量上升，再加上老而弥坚的PSP也贡献了超过十万份的销量，可以说《讨鬼传》已经相当成功。SCEJA和Omega Force打铁趁热，今年在PSV上打造了续作《讨鬼传 极》，游戏发售首周便登顶掌机游戏榜，成为PSV游戏在榜上的独苗，再加上即将发售的中文版，Omega Force完成了索尼的嘱托。

同样受益的还有KT社，他们从2013年开始成功扭亏为盈，Omega Force所引领的游戏事务为盈利做出超过三分之二的贡献，其周边衍生物如花样繁多的服装剧本坐骑BGM壁纸、DLC、实物画册、CD、手办玩具畅销热卖，舞台剧、声优见面会、改编动漫等各种线下活动火爆异常，在日本游戏业整体环境不佳的情况下，可算是极佳的成绩单。

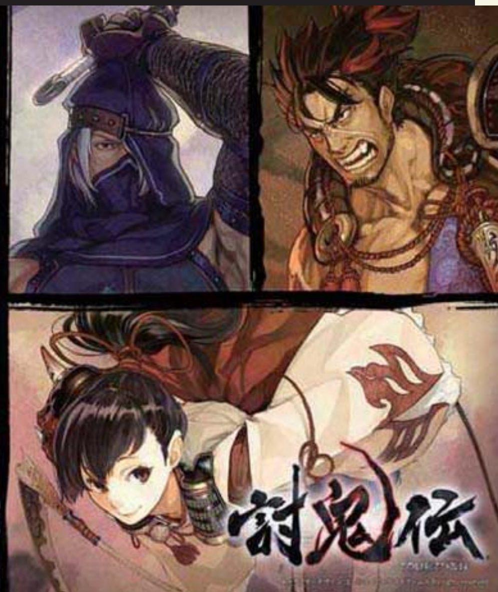
尽管在2014年，《真・三国无双7》和其《猛将传》都显现出销售疲态，但Omega Force并没有因此而停步，在其官方的维基上，已经率先确认了2015年的4款大作，当中包括《无双》化后备受瞩目的《勇者斗恶龙英雄传 暗黑龙与世界树之城》以及项目重开的《剑刃风暴 百年战争 噩梦》。

结语

Omega Force和更表面的KT社可以说是争议和赞誉最为集中的厂商之一，赞的是他们对历史题材和动作游戏领域的开拓创新；而游戏更新速度过快、IP的销量一代不如一代、“割草”模式僵化、创新力不足的等问题也让他们颇受非议。但姑勿论如何，Omega Force缔造的《无双》之名，已经成为一种文化代号，人们只要听到《无双》之名，自然就会生出“纵横捭阖、一骑当千”的印象，这是一个了不起的成就。

放眼未来，在日系游戏纷纷向动作化、《无双》化转营的今天，必然有更多的IP寻求与他们的合作。Omega Force在天下《无双》的道路上迈步向前，并且越走有有力。





周游列闻

GAME PERIPHERAL NEWS

游戏与历史：还原事实与改变过去

很多游戏都在尝试精确还原历史真相，同时让玩家体验历史的另一种可能

文 清国清城 编 稀饭
美编 anubis

1997 年上映的电影《第五层（Level Five）》是法国电影制片人 Chris Marker 的实验之作，在该片中有这么一幕：一名年轻女子在一台老旧的电脑上一遍又一遍地重玩一款二战战略游戏，她尝试了所有的办法，目的是寻找一个不同的结局，但是无论如何都只有一个结果。

她想要寻找的结果是让冲绳战役减少伤亡。这是二战历史上最后一场重大惨烈战役，夺走了岛上四分之一人口的生命。该战役中战死了 12520 名美国士兵，日军士兵战死 94136 名，还有 9.4 万名冲绳市民身亡。

这是一款简单的小游戏，其中穿插了各种幸存者的访谈，还有那场战役的历史记录短片。在冲绳岛地图的上方，有白色的士兵方阵在闪烁。不管女子按哪些按键，冲绳战役的历史都不会有任何改变。而这部古怪的电影，剧情几乎完全围绕她如何以各种方式完成这款游戏展开。

Chris Marker 在文艺史上是一个举足轻重的人物，早在 50 年代他就已声名在外，William Gibson 与 Terry Gilliam 都表示他们是 Marker 的忠实粉丝。1962 年 Marker 拍摄的黑白时空穿越题材电影《堤（La Jetee）》是 Gilliam 经典之作《12 猴子》的直接灵感来源。2012 年 91 岁高龄的 Marker 与世长辞，在他的晚年基本放弃了那种复杂诡异的电影类型，转而摸索现代数字娱乐媒体，比如他曾在网络社区游戏《第二人生》中建造了一座博物馆。

在《第五层》中，那款冲绳战役的游戏并非娱乐，其中充满了哲理——Marker 认为，这种规模的历史惨剧是无法改变的，甚至是不可能被完全理解的。那么，既然结局无法改变，这种基于史诗的游戏为何要玩呢？一位开发者表示，游戏其实非常适合模拟历史，其中都存在一系列变化的因素，特定的环境与特定的人物碰撞在一起，造就了可能产生重大意义的特殊时刻。

俄勒冈之旅

70 年代初，三个住在明尼苏达州的学生做了一款游戏，成为历史教育游戏的先驱。他们原本想做一款让全校师生震惊的卡牌游戏，但是最后变成了一款能够在苹果电脑上运行的 8 位游戏，这款游戏叫做《俄勒冈之旅（Oregon Trail）》，他模拟了 19 世纪美国的西部大开发，玩家从密苏里出发，最后抵达俄勒冈的威拉米特谷。每当遇到问题时，玩家就要从菜单中选择一个应对的选项，比如受伤时是休息还是忍痛前行？

在《俄勒冈之旅》中，玩家经常为遭遇痢疾而死，这已经成为游戏历史上的一个经典笑话。而实际上这也是对历史的精确重现，因为当时在那条俄勒冈迁徙之路上，很多人都是死于痢疾。创作这款游戏的几十年后，原创者之一的 Don Rawitsch 回想起当时的制作历程。他说当时阅读了大量西部拓荒者的日记，并据此制作了"记分卡"，将其中发生的各种事件记录下来，就像记录恶劣天气一样。"如果日记中指出有 15% 的天气是坏天气，我们就会把这个数值写到代码里。"于是玩家在游戏中就有 15% 的几率遭遇恶劣天气。

作为一款教育游戏，《俄勒冈之旅》深受教师与家长们的欢迎，这也是它成功的主要原因。而对于玩家来说，它也是一个十分有趣的 2D 冒险游戏，其中还有一些对抗的要素。它同时又像下棋一样，必须在有限的选择下做出行动。

几十年之后，市面上充斥着带有历史内容的游戏，技术的进步将历史环境的模拟变得越来越逼真。我们有数不清的二战游戏，让人们亲身经历二战中的各种著名战役。我们还有《黑色洛城》那样的侦探游戏，将特定历史时期的普通人与事还原。而在历史类游戏中，当今



▲《第五层》中虚构的游戏，有着非常符合那个年代风格的简陋界面。

最负盛名的莫过于“《刺客信条》系列”。

《刺客信条》的每一作都建造了一个真实的历史舞台，开发者尽可能参考了足够多的史料，让玩家仿佛穿越了时空。但纽约大学的游戏文化历史研究专家Laine Nooney表示，《刺客信条》中的文艺复兴时期意大利“仅仅是玩家的游戏场，仅此而已”。

刺杀肯尼迪

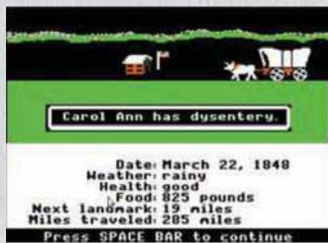
在战略游戏中，也经常模拟特定的历史时期。比如在《帝国时代》和“《文明》系列”中，玩家可以从更宏观的角度重新演绎历史。尤其是在“《文明》系列”中，还针对史实设置了参数，比如法国军队更具攻击性，而扮演美国方面更需要购买土地扩张领土。但是制作人承认：“如果要在严格的历史精确性与乐趣之间做出选择，我们肯定每次都选择乐趣。”

至于那些围绕特定历史事件与历史人物的游戏，则可能面临更大的争议。Kirk Ewing最善于制作争议性历史题材，他的代表作《紧急状态》就是根据1990年世贸组织骚乱事件制作的，2004年他开发了《JFK: Reloaded》，这是一款FPS游戏，玩家扮演的是刺杀肯尼迪总统的Lee Harvey Oswald。Ewing尽可能多地使用了官方的历史文献，同时也融入了民间的阴谋论，他将当日的很多细节都还原了，包括路灯的位置、风速等。他的目标是完美还原当时Oswald开的那几枪，驳斥那些不靠谱的理论。

不知是为了炒作还是其他目的，Ewing宣布，如果有人能够完美重现击中肯尼迪的那一枪，将会获得丰厚的现金奖励。最后，巴黎一位16岁的少年获得了10万美元



▲《JFK: Reloaded》虽然小众，却让我们看到了游戏领域中无限的可能性。



▲看似简单而朴素的《俄勒冈之旅》却是许多文字冒险游戏的雏形。

的奖金。对此，美国众议院致信谴责Ewing。肯尼迪的副官公开表示这款游戏“卑鄙无耻”。Ewing为此遭到了死亡威胁，但他本人曾对媒体说，“收到了很多邮件要求把戴安娜王妃之死也做出来”。

Eddo Stern开发了2003年的《Waco Resurrection》，当年这款游戏被当做一个艺术项目来做，游戏围绕1993年的一起真实事件改编，即前后历时51天的FBI清剿大卫教派事件。当年这起事件是各大电视台的重点报道对象，但是也正因为电视台的报道，导致了4名探员与6名教徒的死亡。为了还原这一事件，《Waco Resurrection》没有采用真实模拟的手法，而是采用了更加意识流的做法。Stern和他的团队对史料进行了深入地研究，采访了当年的幸存者，到Waco进行了实地考察，并且深度研究了教主David Koresh的文稿。在此过程中，Stern在脑中演化了事件的发展脉络，他认为Koresh是一个非常复杂的人物，这一点在游戏中也有所表现。

还原历史

《Waco》、《JFK》等都只是小众型的游戏，知道的人并不多，开发成本也很低。不过这类游戏中也不乏制作粗糙但是引起强烈社会关注的，比如根据哥伦拜中学校园枪击案改编的《超级哥伦拜大屠杀RPG》。还有一款根据50年代穆罕默德·摩萨台倒台事件改编的解谜游戏，这款2011年发布的游戏叫做《猫与政变》，是由南加州大学资助开发的。此外还有一款以政治宣传为目的的FPS游戏《特种部队真主党》。在当时而言，制作这些游戏的风险很大，对其开发者也没有什么好处。但是如今随着网络众筹的发达，以及独立游戏的蓬勃发展，不同玩家群体的特殊需求将进一步催生这种游戏的崛起。

Navid Khonsari认为，以还原历史为目的的游戏即将迎来黄金时代。他是Ink Stories公司的创始人，今年44岁，出生于伊朗。他认为，如今游戏还处于“襁褓期”，我们传统概念中的游戏正在被推翻。Khonsari曾参与了多款超大作的开发，包括《横行霸道》、《马克斯·佩恩》等。现在他正在开发一款以1979年伊朗革命为背景的游戏，预定于2015年3月发布。该作邀请了伊朗演员Navid Negahban配音，他曾亲历了那场革命，还出演了《24》、《国土》等电视剧。

《1979 The Game》围绕一名年轻的伊朗新闻摄影师展开故事，因为爱人之死，他加入了抗议的行列。在游戏中，玩家将冲进人群中拍照，翻墙、逃避警察。“这是革命的路线，在埃及发生过，在200年前的法国也发生过……”本作的大部分开发者都是伊朗人，很多人为了避免惹麻烦都使用了化名。他们从个人经历、电影、电视、广播和文字资料中充分论证，目标是精确还原当时的环境。他们采访了40多人，来自当时的冲突各方，有平民、伊斯兰支持者以及军方等等，还有研究那场革命的专家。在1978年到1980年期间全程记录了伊朗革命的法国新闻摄影师Michel Setboun担任了本作的顾问。在本作中有个迷你游戏，玩家可以在游戏中拍摄照片，然后与Setboun拍摄的同地点同角度真实照片做对比。

不过Khonsari表示他的目标不是记录历史，而是要让玩家体验在一大群抗议者之中的感觉，以及“在那样的情况下会做出怎样的道德抉择”。

在这种游戏中，一些不同的决定与行动，可能导致历史朝着完全不同的方向发展。游戏历史学家Andrew Elliot表示，这种反事实的历史非常重要，因为它让我们看到一些很小的事可能导致“历史的重大进程”完全改变。

“游戏非常擅长这个，”他说，“因为整个过程都是基于数学建模，而这是电脑和处理器能够做得很好的。”也许未来游戏会变成一种演算假想历史进程的工具，让人们看到，“如果当时不是那样，那么如今以及未来会是怎样”。





“玩家门”震动业界 女性惨遭玩家围剿

女性游戏工作者频遭狂热玩家骚扰，全美主流媒体深度关注

玩家以各种方式威胁与骚扰游戏开发人员的事件正在日益增多，经过媒体报道与各种组织介入之后，正在成为整个行业关注的焦点。这就是当前已引起美国主流媒体全面关注的所谓“玩家门”运动。

10 月 16 日，《纽约时报》在其头版报道了“玩家门”运动，随后《华盛顿邮报》也对此进行了大篇幅的报道。玩家门正在持续发酵，其中的一些典型事件也在激化玩家与从业者之间的矛盾。

屠杀威胁

Anita Sarkeesian 是一名女权主义游戏评论人，最近她正处于玩家门的风口浪尖。炸弹威胁对她来说是常事，她的每次公开演讲都会遭到网络暴徒的炸弹威胁。还有人做了一款游戏——玩家可以点击鼠标痛揍 Anita 的脸。

由于玩家的威胁不断升级，不久前 Anita 不得不取消了原计划在犹他州大学的演讲。在此一天前，会议主办方收到了一封邮件，其中警告说如果 Anita 执意要发表演讲，后果将会是发生校园枪击大屠杀惨案。Anita 本人已无惧针对她个人的死亡威胁，但是根据犹他州的法律，校警无法阻止人们带枪进场。为了避免真的发生枪击案，这次演讲只能取消。

这封威胁邮件中说到：“这将成为美国历史上最致命的校园枪击案，我已经给了你机会阻止惨案的发生。”邮件的署名用的是假名——Marc Lepine，他曾在 1989 年的蒙特利尔枪杀案中射杀了 14 名女子，然后饮弹自尽。

这一轮的玩家门风波主要针对的并非游戏开发者，而是游戏新闻工作者，尤其是其中的女性。有人在 Twitter 上发起了 #GamerGate 运动，部分过激分子将矛头指向了游戏媒体的女性编辑与记者。为了不得罪矛盾的双方，各大游戏公司都是有多远绕多远，尽量避免被卷入。

女编辑遭围攻

虽然针对女性的网络攻击是在最近几个月不断激化，但是其根源可以追溯到更早之前。究其原因，应该是因为整个游戏行业的潮流变化，玩家受众群体正在发生剧烈改变，游戏产品随之改变，休闲型游戏方兴未艾，被传统玩家批判太脑残。于是部分激进的核心玩家与新型休闲游戏的拥护群体爆发了矛盾。

“那种被主流社会边缘化的感觉，以及获得认可后的胜利感——这是玩家们早已有之的心态。”老牌游戏开发者 Raph Koster 说。

Koster 也曾经与玩家有过激烈的冲突。90 年代末，他曾是《网络创世纪》的主策划，这款网络游戏的先驱之作有大批忠实追随者，但也因为这些玩家太忠实，新版本的某些修改招致强烈反弹。作为新版本主策划的 Koster 遭到了玩家的人身威胁。在此期间，他的家中发生了电器失火，有人在他的个人网站中留言说“很遗憾这场火没把你烧死”。

最近的这场玩家门运动主要针对女性游戏工作者，一群激进份子通过社交网络和论坛不断抨击女性游戏工作者，他们像打了鸡血一样，对其攻击对象的骚扰日夜不停，并且制定了行动计划。最初那些女编辑和游戏开发者也不以为意，但是事态越演越烈，让他们感到人身安全开始受到威胁。

Anita 在一次采访中说：“游戏工作室、开发商与大发行商们应该站出来，为骚扰女性的行为说话，指出这种行为是无法接受的。”

令人惋惜的是，EA、动视暴雪、Take-Two 等著名游戏公司都选择保持缄默。只有美国游戏业协会 ESA 在声明中说：“暴力威胁与骚扰是不对的，他们必须停止。我们的游戏产业乃至我们的社会，都不容许针对个人的攻击与威胁。”

但有时候，仅是发表声明是不够的。

导火索

过去两个月时间，“玩家门”已成为各种社交网络的热门词汇。也有一些名人为其推波助澜。演员 Adam Baldwin 用“玩家门”描述游戏媒体的腐败现象。于是人们纷纷用该词批判著名游戏网站那些收了钱的枪稿，但是这个词渐渐变了味，人们开始批判那些同情女性游戏编辑的文章与专栏，并抨击他们是虚伪的卫道士。对此，Adam Baldwin 表示自己并非狂热玩家，他只是给《光环》等游戏配过音，他并不赞同对 Anita 等人的人身威胁。他说：“玩家门已经偏离了原意，我们说的只是新闻从业者的道德问题。”

今年 8 月，“玩家门”被炒热的另一个导火索来自著名游戏博客 Kotaku。独立游戏开发者 Zoe Quinn 的前男友写了一篇在核心玩家圈子里十分轰动的网文，其中指名道姓地提到 Quinn 与 Kotaku 的某编辑有染。这篇文章引起了网民针对 Quinn 的网络暴力。由于 Quinn 本人开发的是不受核心玩家待见的非传统游戏，因此更容易导致他们的反感，他们顺便把气撒到了媒体头上，指责媒体的立场与公正性。而 Kotaku 回应说并未刊载过 Quinn 女士作品的相关报道。Quinn 方面表示，因为遭到大量人身威胁，她已经搬出了自己的家，吓得一直不敢回去。

10 月份，波士顿的独立游戏开发者 Brianna Wu 表示她因为受到威胁而搬出了自己的家，起因是她在 Twitter 上戏谑玩家门的支持者。



女性开发者流失

游戏产业的受众人群以及游戏类型构成正在发生激烈的变化。据 ESA 统计，目前美国女性玩家的比例已经达到 48%。手机游戏、社交游戏带来了数以亿计的女性玩家，给游戏公司们创造了全新的机会。但游戏开发者们仍然是男性为主，根据国际游戏开发者协会年初的一项调查，游戏产业里只有 21% 的女性工作者。

ESA 执行总监 Kate Edwards 本人就是女性，她认为，游戏以及玩家群体的改变，对一些玩家来说是难以接受的。“他们身边的整个世界已经改变了，不管他们是否认识到这一点，他们在这方面变得不再特别，大家都开始玩游戏了。”

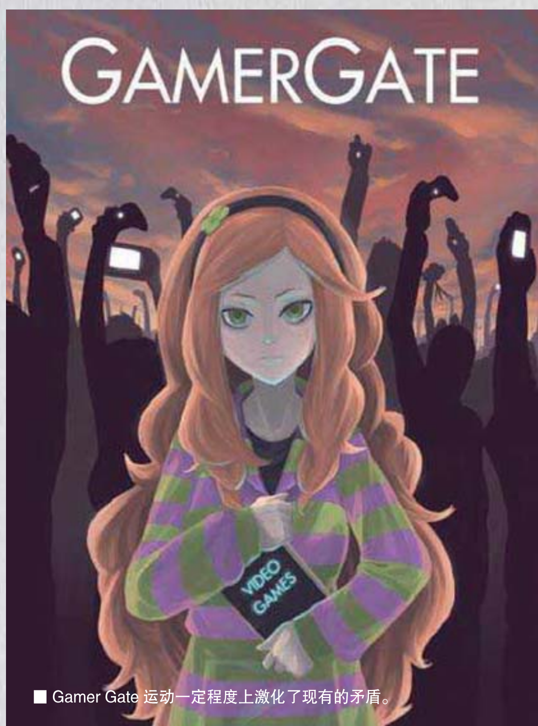
Brianna Wu 说：“过去整个业界在其广告营销中就是完全迎合这个

人群的，但这个人群完全搞不清楚状况，世界已经改变了，他们还无法接受。”

玩家门对于核心玩家的社会形象非常不利。多年来，主流社会对于核心玩家一直有偏见，他们的典型形象被认为是“很宅”、“喜欢暴力游戏”，甚至“带有暴力倾向”。每次发生校园枪击案，就会立即有人将游戏与暴力联系起来。而这次的玩家门仿佛印证了这群核心玩家确实有暴力倾向，而且还十分幼稚。

Edwards 说：“这次运动很讽刺的一点是，他们要求媒体正直公正，却想方设法不惜以一切手段完全消灭女性的声音。这是完全缺乏逻辑的。”

网络暴民们的目的在一定程度上达到了。玩家门导致很多女性游戏从业者考虑转行，还有一些难以转行的都在告诫他们的女儿这辈子别踏进游戏业。



■ Gamer Gate 运动一定程度上激化了现有的矛盾。


■ Adam Baldwin 本身参演了多部科幻题材电视剧作品，和动漫游戏圈子也关系密切。

品牌交易 游戏视频的灰色利益

视频直播频道崛起的背后，灰色利益链正在无孔不入地渗透

在《中土 摩多之影》发售之前，发生了一件奇怪的事：YouTube（以及其他一些传统媒体）的评测人员想拿 PC 先行版用于评测，却遭到发行商拒绝。但是 YouTube 的一些非专业游戏评测者们却可以拿到——只要他们能够同意某些条件，比如“所发布的视频要宣传游戏的正面印象”。

这种行为被行内人称为品牌交易，在 YouTube 和 Twitch 的游戏圈子里已经不是什么新鲜事儿了。虽然公众对此知之甚少，实际上这种做法已经有好几年。很多视频制作者都会答应发行商的条件，一方面这样他们能提前拿到游戏，越早发布的评测视频越容易引起玩家关注，对于自己频道的收视数量提升有帮助。而且根据视频的观看人数，还会得到发行商给予的金钱奖励。

这种“品牌交易”行为要求视频制作者签署合同，必须要对游戏做正面评价，从而实际上成为一种宣传视频，而不是所谓的评测视频。这种行为其实已经是在打法律的擦边球。在美国和英国，法律规定这类行为必须要告知观众，以免造成误导。很多视频制作者将这种提醒作为脚注放在很隐蔽的地方，大部分观众很难注意到。而在其他国家和地区，就干脆没有任何提醒。

合同曝光

《中土 摩多之影》的“品牌交易”事件只是众多同类行为中的一个，但它很不幸地被媒体发现并遭到围攻。一位参加了“品牌交易”的视频制作者透露了合同中的规定：

“视频必须宣传游戏的正面印象，不能展示 BUG 或者可能存在的故障。”

“要在‘复仇之夜’达到《摩多之影》的最大关注度，通过游戏内容、主要品牌信息以及充分发动 Twitch 各频道的名人。说服观众购买游戏，引起轻度和重度玩家的注意。”

“要求至少有一个在线直播、一个 YouTube 视频，以及一个 Facebook 发帖和推送。视频要有强烈的说服力，在描述框里要有可以点击的链接，引导观众到游戏官网了解详情，以及了解如何注册和游玩。视频的长度要足够长，包含游戏玩法以及版本的兴奋之处。”

“视频中应该探讨复仇者系统，这其实应该作为焦点去展示，还有其中的兽人多么特别，他们的个性多么鲜活、对话多么有趣。视频中还要讨论动作以及战斗，比如残暴的终结技，以及各种特殊攻击。任何 YouTube 视频需要在上线 48 小时之前提交给公司做最后审核。”

另外提交该合同的视频制作者表示，他们还被告知不能在视频中提到《指环王》或者《霍比特人》。虽然这个规定有点奇怪，不过大概是因为华纳方向想要树立一个崭新的品牌，不希望玩家将其当做又一个千篇一律的电影改编游戏。

简而言之，华纳对《中土 摩多之影》的视频制作规定非常严格，不仅不让说任何坏话，还对内容结构都进行了详细的规定。这样的合同简直就是找广告公司制作广告的合同。那些看起来独立的视频制作者，实际上成为了华纳的广告制作与传播者。

灰色地带

《中土 摩多之影》的视频宣传是外包给专业公关公司负责的，因此与视频制作者们签合同的并非华

纳，而是公关公司。专业的网络媒体则是直接与华纳的公关打交道，因此没有这方面的规定，但同时他们也无法拿到提前评测版。

参与了品牌交易的评测者TotalBiscuit说："这是最坏的榜样，是一种反消费者的行为。"

有些视频制作者不屑于参与这种行为，也有一些人默然接受，另外一些人则认为这种做法没什么不妥。Steven Williams（网名Boogie2988）就在自己的博客中指出，他认为自己不是一个传统的评测人，他说："对于PewDiePie、RoosterTeeth甚至我自己个人来说，这不是一件糟糕的事。没有人跟你说'去买吧！'没有人给它打分。他们只是把游戏过程录下来，展示其中有趣的部分，然后让你自己去看。"

"对于看评测游戏的人来说，这当然是无法容忍的。他们不仅要给你公正的意见，更要以此为基本立场，毕竟他们是要起到直接导购作用的。"

Williams表示，他对于这种交易也是有选择的。对于《摩多之影》，他自己在年初的时候已经深入研究过这游戏，确认游戏本身确实有趣，而且游戏过程的影像确实适合自己与观众，这样的游戏他才会接。"我会对自己的诚实负责，我签署的每个合同都很慎重，绝对不会推荐自己没玩过的游戏，绝对不会对观众撒谎。"

另外一个参与了《摩多之影》品牌交易的YouTube视频制作者Ohmwrecker表示，其实这种合同的条件通常都是可以谈的，"也许一些YouTuber就按照原来的合同签署，但我绝对不是其中之一。即便是那样，我所听说的绝大多数交易都会避免创作者的意志被左右。"不过他也指出，不管是哪种做法，视频制作者想要拿到提前评测版，这种品牌交易是唯一的办法。

Williams透露，此类营销合同一般由三大方面组成：第一，获得赞助的视频或者直播会要求展示游戏的正面印象。第二，不能展示BUG。第三，必须由公司审核后才能发布。

规范机制

Williams与Ohmwrecker都认为，品牌交易正在成为一个必然的方向，因为实打实地赚广告费变得越来越难。虽然很多YouTuber也不愿意这么做，但是为了生计也不得不这么做。Ohmwrecker表示，视频广告费的CPT（每千次浏览的广告成本）逐年下降，越来越多的人通过手机、平板甚至游戏机看视频。观看YouTube的时候还可以用广告拦截工具，还有一些观众是在其他国家，并非广告的目标受众。

"我2012年刚上YouTube的时候，有超过一半的浏览量是能够拿到广告费的，而到了今年降低到了34%。显然这已经是敲响警钟了。对有些YouTuber来说，偶尔的品牌交易只是弥补收入的一种方法。"

Ohmwrecker称，除了一些最大的频道外，大多数频道的品牌交易型视频并不多。"以我自己为例，我的1260多个视频里面，只有35个是有赞助的，每个都有说明。"

但是目前来说，无论是YouTuber们还是广告公司们，因为没有一个规范的标准，因此这其中还存在很大的灰色地带。有些YouTube频道其实已经越线了，在他们的厂商赞助视频中并没有进行必要的披露。而且虽然YouTuber们坚持表示自己不是评测者，但很多观众看他们的视频都是奔着"想知道这游戏好不好玩"的目的来的，因此这些视频还是有评测的性质。大部分观众并不知道其中的利益关系，他们可能只是看到了其中有趣的地方，然后就花了60美元购买，结果或许会发现其中更多的是无聊透顶的内容，于是大呼上当。对于这些难免会出现的情况，还是需要有一个规范的机制进行限制。





神谷英树的街机之魂

神谷式淋漓畅快的游戏风格，来自他对街机无尽的热爱

神谷英树那辆香蕉黄的迷你小货车在白金工作室大阪总部外晃荡，车内的空调输送着凉风，将盛夏酷暑的湿热排出车外。在大阪梅田闹市区的狭窄街道里，神谷英树从容地穿街走巷，面上始终带着笑容。神谷英树说，这是最适合他的汽车，虽然他的妻子对这部车很不满意，但神谷英树喜欢它足够宽阔的后备厢，刚好装得下他的街机——在他的家里已经摆了好几台街机。

这就是神谷英树，无论你跟他聊什么话题，最后都会回到游戏的主题上。他的嘴上挂着游戏，脑袋里想着游戏，要和他聊天，你必须和他一样从小在游戏中成长。作为一名游戏导演，他将自己几十年的游戏经历以及毕生所学注入他的每一款游戏，从《生化危机 2》到《猎天使魔女》，他的作品风格各异，充满鲜活的创造力。

“游戏不是凭空诞生的，”神谷英树说。“它们是需要时间积淀的，是一款游戏启迪了一款游戏，又促成了另一款游戏的诞生。你可以从我所玩、所喜欢以及所学习的游戏中看到我的作品的方方面面。这就是我的游戏文化。”

记忆中的街机厅

神谷英树成长在 80 年代的日本乡村，中学时他的零花钱全都花在了当地的街机厅里。没钱的时候，他就在街机厅里看别人玩，一看就是几个小时。他会一边看，一边分析别人的打法，研究哪种打法最好，这样当他自己玩的时候，就可以让每一枚硬币玩得更久。那时日本的街机厅里龙蛇混杂，空气中永远充满刺鼻的烟味，神谷英树透过缭绕的烟雾，目不转睛地盯着屏幕中的一举一动。

“我觉得自己天生就会与游戏产生共鸣，特别是上小学的时候。那些点阵图、电子音，还有电脑模拟的音乐，这一切都让我深深地着迷。”

80 年代初，日本出现了多款引领潮流的重要大作，包括《宇宙巡航机》、《太空哈利》等街机大作。那时的游戏开发者们充满创新意识，总是想方设法创造出从未有过的独特游戏。对神谷英树来说，80 年代是一个特殊时期。“我觉得能够作为一个青少年亲历那个年代是很幸运的，那是你最能接受新事物的时期。过了那个时期，就再也找不到对游戏的那种感觉了。在人生中的那样一个吸收阶段里，每次走进街机厅，看到一个新游戏都会振奋不已。回到家，闭上眼睛之后，那一切仍然在你眼前挥之不去。这样的经历对我太重要了。”



▲年轻时的神谷英树，那时的他还有头发



■成年后的神谷也还带着一丝乡野味道。

耍酷的快感

走进神谷英树的家，就像走进了一个小型的游戏博物馆。按几个按钮，整个房子响起了各种游戏的电子效果音，街机的显示器亮了起来，怀旧的声音与画面在眼前浮现。

神谷英树走到一个大书柜前，那里摆放着一大堆用塑料泡沫装起来的街机基板。在房间的中央，是由 3 个显示器组成的街机框体，换上不同的基板就可以玩不同的游戏。不过这些收藏多年的基板已经不那么耐用了，经常拔插可能会造成永久性的损坏，所以神谷英树每次都非常小心。很多时候他并不需要玩，只要静静看着自动演示画面里的那些点阵图，就有一种抚慰心灵的感觉了。

神谷英树家里也收藏了许多老式电脑，有台电脑专门用来运行 1985 年的《宇宙巡航机》，这款游戏曾经是他的最爱。“我第一次看到《宇宙巡航机》时就有一种前所未有的感觉。”神谷英树说。“我看着别人打过了第一关，虽然它是一款太空射击游戏，但是上下方是有场景的，有形状各异的山峦与树木，给人的感觉像是在洞里。还有环绕飞船的橙色漂浮物，会发出激光，当时我的第一个念头就是一定要把这游戏打通关。《宇宙巡航机》是在我年少时占用了我的大量注意力、激情与金钱的游戏。”

在《宇宙巡航机》电脑的旁边，是两台世嘉的《Blast City》，其中有一台被用来运行 1985 年 Konami 的纵卷轴射击游戏《TwinBee》，另外一台运行的是世嘉的《幻想地带》——这也是一款飞行射击游戏，发售于 1986 年。而在这两台机子的对面，是 1986 年原版《太空哈利》的街机。神谷英树是花了大价钱从美国买来的这部机子，花了不少的关税，还被日本海关暂扣了一段时间。

“当年街机厅里引进了《太空哈利》之后，我马上就去看了，这款游戏中各种物体高速向你迎面而来，看到别人玩的时候我惊呆了，当时觉得难得太离谱了，我绝对玩不来，那肯定是最后一关。我自己玩了以后才知道那只不过是第二



▲神谷的街机收藏也是他的游戏创作灵感来源。

关。”

神谷英树收藏的这些游戏都是极易上手，但非常难以掌握。要成为个中高手，必须要有非常深入的练习，与极强的反应能力。当时能够把这些游戏打穿，在街机厅里可是件非常光荣的事。善于从旁观察的神谷英树，凭借自己的高超技巧成为了街机厅的风云人物。“打好了之后，就有人站在后面看你打，如果打得足够好，就有大批粉丝排队专门看你打，简直太有面子了！”

“我的后面总是有大批观众围观，老实说我很想看到游戏的结局，但是如果打穿了游戏之后，就站起来然后拂袖而去会显得很帅。所以我就在大批观众的围观中拂袖而去了，因为我想要帅啊！”

在神谷英树的收藏中还有一款有特别意义的游戏，那是 1987 年的《忍者战士（Ninja Warriors）》。这是一款横卷轴的动作游戏，专门对应三个显示器的 TAITO 大型框体，用三个显示器显示长卷轴的横向画面，可以从一个显示器打到另一个显示器，在当时来说是令人惊异的游戏体验。

神谷英树说，收藏街机除了是因为对游戏的热爱，以及对少年时代的感怀，还因为其中的历史厚重感。这些机子里本身就记录了历史，其中记录的一些分数排名可能是几十年前某个兴奋的孩子创造的，其中也许包含了少年神谷本人在某个时间创造的记录。在这些街机的按键上、摇杆上，留下了当年游戏少年们的汗水。看到这些机器，就像看到了那个令人怀念的时代。

三上的门徒

神谷英树的收藏以街机为主，但这并不表示他的童年缺乏家用机。神谷英树记得当年爱上 FC 的时候，全国都掀起了 FC 热潮，导致其全面缺货。买不到主机的神谷英树只能先买一张 Hudson 的《松鼠大作战》，看着游戏包装盒解馋。后来终于买到了主机，神谷英树一发而不可收拾。

FC 时代神谷英树喜欢的另一款游戏是磁碟机版的《塞尔达传说》，后来听说这游戏推出了 SFC 的续作，而且首发当日在所有的店铺都脱销了。这款游戏就是史诗经典《塞尔达传说 众神的三角力量》，它是神谷英树在 SFC 时代的最爱。正是这款游戏激起了他“要成为一个游戏开发者”的愿望。

“它的解谜方式、地图构造、道具的布置，还有推进的节奏与难度设计……对于一个想要成为游戏策划的人，你会惊异于一款游戏的策划难度能高到这种程度，于是你会想到一组人一起能够做出这么棒的游戏，这简直让我震惊。”直到今天，已经做出了无数游戏的神谷英树，仍然不大确定自己的策划实力是否能做出那样一款游戏。

热爱游戏的神谷英树决定进入游戏业，“游戏这么好玩，做游戏也一定很好玩！”这是当时他的想法。进入 CAPCOM 之后，他才知道这个念头有多傻。

神谷英树进入 CAPCOM 后就幸运地参与了一个大项目——《生化危机》！“讽刺的是，我讨厌恐怖片儿，讨厌丧尸，讨厌幽灵，讨厌亡魂——这类东西我都讨厌。因为太恐怖了，我从来不看，对这个不感冒。”

因为不感兴趣，担任《生化危机》策划的神谷英树碰到了许多麻烦。好在他的上司给予了许多帮助——他就是被神谷英树视为毕生良师益友的三上真司。

“刚进 CAPCOM 的时候，从三上真司那里学到了很多，其中很重要的第一点就是关于游戏设计的理论，也就是游戏策划的整体制作手法。他让我知道不能妥协，知道哪些地方应该坚持并切实地贯彻落实。”

由于在《生化危机》的开发过程中表现出色，续作《生化危机 2》启动时，神谷英树晋升为导演。在神谷英树看来，《生化危机 2》已不再是恐怖游戏，而是一款动作游戏，玩家需要时刻注意的是剩余弹药数量。这种理念一直延续到后面的《生化危机 4》第一版原型——这个版本最后演变成了《鬼泣》。

自然赞歌

神谷英树说，现在回想起来，《鬼泣》的转变正是三上真司所需要的。三上真司经常对他说，恐怖游戏做得越多，玩家对恐怖桥段就越发习以为常，这样就变得越来越没感觉了。“我认为他就是要我把恐怖片变成动作片。”

神谷英树与三上真司开始做《生化危机 4》的第一个策划原案时，三上真司就对他说：“把你要做的一切全部扔掉，做你自己真正想做的东西，不需要操心是否会偏离恐怖游戏，你想怎么来就怎么来。”神谷英树说，现在回想起来，三上真司当时应该就已经看出来他最适合做的不是恐怖游戏，而是动作游戏。

于是神谷英树就把《生化危机 4》做成了《鬼泣》，并在本作中形成了他的标志性风格。而这种畅爽无比的风格，是在多年街机浸淫中沉淀而成。而那种耍酷式的动作风格，也是来自于神谷英树在街机厅里喜欢耍酷的作风。年少的他喜欢在街机厅里被围观的感觉，为了给围观者留下深刻印象，他经常会用一些惊险的打法展现自己的高超技艺。

CAPCOM 第四开发部变成半独立的四叶草工作室后，三上真司也给神谷英树上了一课。当时四叶草的经费不多，只能用较少的预算开发新作，三上真司要求神谷英树开发一个像《鬼泣》那样的动作游戏突破之作，但是给的资源少得多。三上真司本身曾在 SFC 时代开发了多款游戏，他要求团队像做 2D 时代的游戏那样，用有限的资源做出乐趣不减的游戏。这个区区 10 人的团队，在神谷英树的带领下打造了《红侠乔伊》。虽然它在表面上是一款横卷轴的动作游戏，实际上也充满了《鬼泣》的痕迹。

在动作游戏之外，神谷英树也尝试了全新的风格，2006 年的《大神》证明了他的多才多艺。《大神》的灵感早在十几年前神谷英树刚加入 CAPCOM 时就已形成。当时作为新人的神谷英树提出了一个策划案：玩家控制一只狼，穿过美丽的森林，与各种动物成为朋友，偶尔与熊战斗。这款游戏旨在展现自然之美，从小成长在日本乡村的神谷英树，要做一个景物颂歌般的游戏。

《大神》的开发工作开始后，神谷英树仍然没有关于核心玩法的具体计划，惟一能确定的就是探索自然之美。开发团队尝试了无数种创意，其中的一个方案是采用六角形地图，就像很多 SLG 那样。但这样一来就破坏了自然美感。最后他们决定采用《塞尔达传说》那样的开放式探索的自由架构，然后一切都变得合情合理了。

白金的光泽

《塞尔达传说》不仅为《大神》提供了框架，其影响深入到游戏的方方面面。神谷英树承认，不仅是本作，他的很多游戏灵感都是来自《塞尔达传说》，比如《鬼泣》的战斗就在很大程度上受到《塞尔达传说 时之笛》中 Z 定位系统的影响。但丁锁定敌人后，在旁边绕圈转，瞅准空挡发动攻击——这种打法曾是林克的专利。就连《生化危机》中的火箭发射筒，也是神谷英树在重玩《众神的三角力量》时想到的。有一次神谷英树在《众神的三角力量》游戏过程中实现了完美



▲神谷英树的得意收藏——超宽轴街机游戏《忍者战士》。

通关，不存档、一次不死地打穿了游戏，但是却没有任何奖励，神谷英树感到非常失望，所以他认为《生化危机》应该给玩家一些奖励——只要能在 2.5 小时之内通关，就能获得一个火箭筒。

《大神》是一款为了满足个人创作欲而开发的游戏，但是因游戏销量不佳，该作发售后，从公司层面到玩家方面，都希望他能开发更有票房保证的动作游戏。2006 年白金游戏工作室成立后，神谷英树决定重返动作游戏。

时隔七年，神谷英树以“再定义动作游戏”为目标，打造了《猎天使魔女》。贝优妮塔成为与但丁一样令人印象深刻的动作游戏英雄。自由形态的战斗，夸张的招式技能，充满想象力的动作场面，一切都是典型的神谷英树风格。

每天早上走到公司的大堂，挂在墙壁上的一块铭牌时刻提醒着神谷英树对游戏卓越品质的不懈追求——这块牌子上写着：“白金永远保持光泽。”

2013 年的《101 勇士》是神谷英树在白金工作室的第二款游戏，他又一次打破了传统游戏玩法的桎梏，将耍酷型动作游戏推向新的极限，近距离战斗与《大神》式绘画玩法的巧妙结合，带来崭新的动作体验。这款充满创意的新作获得了任天堂的赞许，由任天堂亲自发行，并给予了强大的宣传支持。神谷英树在该作中向多款任天堂经典之作致敬，包括《星际火狐》、《Punch-Out》等。此前的《猎天使魔女》中，也有许多向世嘉经典致敬的成分，包括《Out Run》、《After Burner》等，说到其中向《太空哈利》致敬的一个经典片段，虽然被玩家喷的很惨，神谷英树自己却做得很开心：“好吧，我承认——它确实长了一点，我做得过头了。但是我真的超喜欢 3D 射击游戏，所以一不小心就做长了一点。”



▲为了宣传《101 勇士》，神谷也穿上西装现身任天堂网络直面会宣传。

龙族契约

这些向少年时代致敬的内容，并非突发奇想。神谷英树是在《猎天使魔女》开发后期开始真正重金投入于街机收藏，在此过程中自然而然地陷入到怀旧情绪之中，他知道一定要将这些宝贵的童年记忆保存下来。

“我发现要找到当年玩那些游戏时的原汁原味，惟一的办法就是把原机体买下来。就拿《宇宙巡航机》来说，后来 SS 上面出的移植版做的很好，但是玩着玩着总觉得有点不对味，觉得差了一点点东西。然后你就会发现，只有把实物买下来才有原来的那个感觉。”神谷英树认为，要将这种体验保存到次世代，否则就要被后世所遗忘了。“如果我们真的要把游戏当做一种文化，要推动下去，那就要做一些事情。”

每个游戏制作人都在追求完美的游戏，但神谷英树认为游戏永远不可能做到完美，游戏是一种很个人化的体验，每个人从中获得的感受都不一样，因此也就不可能完美，而这种不完美也是游戏之美的一部分。

对于神谷英树以及白金游戏来说，正在开发中的《龙族契约（Scalebound）》是一款非常独特的游戏。“《龙族契约》要创造一个全新的玩法，这对我个人是一个挑战，这跟新硬件无关，主要是创造全新事物的挑战。”

在神谷英树迄今所执导的 6 款游戏中，没有哪两个是一样的，但它们都被烙上了神谷英树独特的烙印。这个烙印来自神谷英树的街机生涯，来自那个新类型游戏层出不穷的年代，来自于用新鲜刺激的游戏体验将玩家牢牢吸引住的街机年代。神谷英树要抓住的是这种纯粹的游戏激情。

“我的个人游戏设计理念有很大一部分是从三上真司那里学到的，那就是做游戏并非从中找错误并将其消灭，而是寻找其中有趣的地方并使之变得更好。”即使是最顶尖的制作人也不可能做到零瑕疵，但是却可以创造出最耀眼的光芒，让些许的黑暗变得无关紧要。

游戏配音幕后探秘

游戏配音已成为一个高度专业化的工作


▲ Jennifer Hale 除了是配音员，也是一位资深的演员。

Jennifer Hale 走进屋子 30 秒钟之后，问了一些关于角色的问题。

角色是谁？她是做什么的？她来这干嘛？

就用了一分多钟的时间，她就准备后走进了录音棚开始工作了。

只要你是个电视游戏玩家，只要你玩过这些年的美式游戏（或者日式游戏的美版），你就应该听过她的声音。她参与的游戏包括：《博德之门》、《永恒的黑暗》、《银河战士 prime》、《旧共和国武士》、《雇佣兵》、“《潜龙谍影》系列”、“《质量效应》系列”、《战争机器 3》、《暗黑破坏神 Ⅲ》、《使命召唤 黑暗行动》、《生化奇兵 无限》、《最后生还者》、《光环 4》以及正在开发的《光环 5》……这一长串的名字只是她所参与的一小部分游戏。

这次她所参与的游戏不算大牌，叫做《防御矩阵 2（Defense Grid 2）》。执行制作人 Jeff Probst 和编剧 Sam Ernst 亲自到录音棚指导，他们坐在折叠帆布椅上，手上各拿着剧本。技术人员做了个手势，Hale 就开始了。

站在录音棚里，她先是调整了一下声线，试了一下不同的嗓音。这次她扮演的是一个新角色，她曾是一名科学家，现在变成了电脑的一部分，在游戏中为玩家提供指引。Hale 一发声，一切仿佛浑然天成。对她来说，为形形色色的游戏角色配音可谓信手拈来，这是 20 年工作经验的成果。

在每一款游戏中，每个角色、每一句对话甚至每一个难以分辨的吼叫声都是录音棚里的人发出来的。不过像 Hale 那样有经验的人不多。

Hale 配音 10 分钟后，Ernst 和 Probst 明显放松了下来。Hale 这样的老牌配音演员实在太靠谱了，比他们想象的还要好。与后面其他演员配的声音衔接在一起之后，一切

都很和谐。

Ernst 与合作伙伴 Jim Dunn 创作了《防御矩阵》原作的剧本，那时他们还没有打入好莱坞。之后他们接连创作了两部电视剧，分别是《港湾与危机》以及《史蒂芬·金的死亡地带》。

在好莱坞，有很多像他们那样的编剧，才华横溢而又暂未成名。不过他们同样是收入不菲，也创作了不少电视剧。2013 年春季，Ernst 和 Probst 飞到了西雅图，开始与 Hidden Path 的高管讨论新作剧本。他们的第一个建议是：杀掉主角 Fletcher。Hidden Path 的高管们简直要疯了。“我并不是说要彻底杀死 Fletcher，并不是想要抛弃这个角色……但是我们需要给很多人制造一种震撼。”

游戏业的编剧平均收入要远低于好莱坞，聘请好莱坞大腕给游戏做编剧的并不多，但是这种做法有日趋流行的势头。很多游戏希望通过这种方式打入主流市场。

Ernst 和 Probst 的第一款游戏项目是《怪物史莱克》的某个游戏版。Ernst 说，那次创作刚开始很痛苦，剧本其实已经写好了，但是过于复杂——简直是糟透了。

“游戏策划们都以为自己能够写剧本，其实写出来的很烂。烂到什么程度呢——也就是同人小说的水平吧。这种同人小说我读的不多，多数都很色情。然后我对他们说‘你们把我的角色糟蹋成什么了，哥们？’有一个角色还是用我女儿的名字命名的呢，实在太挫了……”

Ernst 被找去做《怪物史莱克》的剧本，是因为该作开发到中途的时候陷入了困境。游戏项目组本来对剧本非常重视，但是做到中途才发现自己的剧本不行，于是只能请专业人士来做。但是因为时间以及既定内容的限制，Ernst 也无能为力。

而《防御矩阵》在角色塑造方面有些特别，它本身是一款塔防游戏，所谓的角色只是几个声音，本身并不露面。有谁在紧张的游戏中还会注意到他们说了什么故事？

对于续作，Ernst 和 Probst 首先策划了一个围绕两名角色的故事，主要是主角 Fletcher 与玩家之间的对话。当然玩家的台词仅仅在屏幕上显示。这样，第一版的剧本写出来了，实际试过之后发现其实很烂，因为在玩游戏的时候根本不会去看。所以后来就由对话变成了独白。



■ Jeff Pobst（中）与 Sam Ernst（右）

本作与第一作相隔 8 年，通过一些资料片，“《防御矩阵》系列”的角色丰富了许多，续作中首次加入了敌对角色。由于台词主要以声音的方式表现出来，因此对配音演员非常依赖。本作的配音工作在加州 Burbank 市进行，Hidden Pach 聘请了 The Voicecaster 公司——这是好莱坞历史最悠久的专业配音公司，能够为客户提供全套服务，包括录音场地与设备。

Voicecaster 拥有四个大型录音棚，他们为数百部电影、电视剧、游戏和广告配音。整个公司的装潢保持了浓厚的 70 年代格调，就连录音的设备与电脑都充满怀旧色彩。Hidden Path 将几个主要配音演员约在了一起，在一个多小时的时间里集中进行配音。负责这次配音的技术人员是 Juan Carlos Bagnell。他在这行已经干了很多年，但是与洛杉矶很多未出名的圈内人一样，他要接很多工作才能维生。他在 YouTube 上还经营了一个视频频道，专门评测各种新科技玩意儿。不过他的主要收入还是来自配音工作。他在录音棚主要负责设备调试，通常不到 5 分钟的时间就能搞定一切。

《防御矩阵》中 Cai 的配音演员曾是温明娜，她在出演了电视剧《神盾特工局》中的女特工梅后就成为炙手可热的电视明星，随着身价的提高，《防御矩阵 2》请不起她为续作配音，因此这次由 Ellen Dubin 取代了温明娜。这些专业人员的表现令人满意，Hale 本人平均每 5 秒钟录制一句台词，只有很少的一小部分台词需要录两遍，几百页的对话很快就录完了。



■业界老将 Jim Ward。

接下来是轮到 Jim Ward，他扮演的是游戏主角 Fletcher，也就是原作中玩家与之互动的 AI。Fletcher 是远古世界的领袖，后来变成了电脑里的 AI。他的威严嗓音与 Jim Ward 略显纨绔的形象形成鲜明的反差。Jim Ward 穿着皮夹克、牛仔裤和 T 恤衫来到了录音棚，看起来好像刚刚起床，或者是昨晚玩得太 high 了。他步履蹒跚的走过来，说自己状态不大好，他一开口，声音有些软弱无力。

这种专业声优的厉害之处在于，在任何时候他们都能迅速调整状态。Ward 喝了口水，清了清嗓子，然后坐进了录音棚。他坐在麦克风前，拿起了台词本，然后他就变成 Fletcher 了。他仿佛是坐在另一个世界，已经完全进入了状态，一句一句地把台词录了下来，几乎就没有暂停喘气的时候。他几秒钟就读完一句，飞快地翻着剧本。当念到游戏系列中一句熟悉的咆哮时，制作人 Pobst 说，这声音简直跟 8 年前录的完全一样！这一天，Ward 总共录制了全部的 900 多句台词，前后总共耗时 4 小时。

几个月的编剧工作，几个星期的计划与准备，几个小时的录音，加上几十个小时的编辑与混音，最后做出来的只不过是游戏中的一小部分。这是经常被很多人忽略，却绝对不可或缺的一部分。

探秘全美第一游戏专业学院

DigiPen 游戏开发大学的男女比例严重失衡，女性游戏开发者将锐减？

Andi Baker 是一名游戏开发者，她也是在游戏开发学校 DigiPen 学习编程的为数不多的几名女性之一。这是一所私立的 4 年制大学，提供了学士学位与硕士学位，主要围绕游戏编程与策划。目前 DigiPen 总共有 1200 多名学生，其中 80% 为男性，女性占 20%。女性大多数学的是美术和动画，学编程的少之又少。如果你问这所学校的学生“DigiPen”是什么的缩写，他们会告诉你是“Digital Penis”……

DigiPen 的校园位于华盛顿雷蒙德，距离西雅图约 20 公里。Andi 从高中毕业后直接考进了 DigiPen，目前正在从事一个动作游戏项目，讲述的是一个孩子在梦境中与怪物战斗。关于学校的男女比例，她说：“每次他们都很好奇会在这里看到女孩子，他们会说‘嘿！是个女的！我没看错吧！’通常有这反应的都是大一新生。然后他们就渐渐适应了，他们会说‘哦！你真是个艺术家。’”

在这所学校里，女性不可避免地受到更多的关注。Andi 认为这事没有什么好坏可言。Andi 的男朋友 Doug 也是 DigiPen 的学员，这里的男生大多比较内向，要鼓起很大的勇气才敢追女同学。“不过 Doug 是个例外。”Andi 说。

在 DigiPen 有一层楼叫做 Tesla，那里有很多工作站级电脑，学生们经常在那里设计游戏，他们会“聘请”其他同学担任程序、美术、制作人，大家一起来做项目，这些项目就是他们的考试内容。Doug 本人经常会在那里做到深夜。

今年 32 岁的 Doug 是 DigiPen 年龄较大的学员。在 DigiPen 学习三年，他竟开始头发花白，他说由于缺乏锻炼，身体健康状况已经开始变差。

Doug 和他的组员们称自己为 PK109，他们目前正在做的项目是关于“致热运动”的游戏，这是一种能够用意识引发火焰的能力。他们所有的课外时间都用在这款游戏的研发上了，这就是他们的日常状态——要么在上课，要么在做游戏，因此没有什么社交与运动可言。DigiPen 课外活动俱乐部部长 Alexandra Schecterson 说：“大家来这里都是学习的，他们对所做的东西比其他一切都要着迷。”

DigiPen 的学生们也许是上课最积极的学生，他们 10 点钟上课，晚上 10 点才下课，有时候要到午夜才回家。这种学习状态每周六天。DigiPen 对于学生的要求非常严格，虽然每天从事学习与游戏开发的时间达到了 12 个小时，四年来能从该校顺利毕业的学生不到一半，就算加上了那些留级的学生也就是勉强超过一半。而隔壁的华盛顿大学 5 年来的毕业率是 78%。

至于那些中途辍学的学生，原因有多个方面，有的是实在已经精疲力尽，有的是钱的问题，还有一些人是意识到进入游戏业之后反而没有时间玩游戏了，这个残酷的事实让很多玩家打了退堂鼓。

DigiPen 的学生经常说自己身处和尚庙，在这里偶尔也会发生性骚扰事件。Alexandra 说，有很多女性朋友告诉她，他们经常拒绝男同学的表白，但是对方被拒之后反而更加死缠烂打，在这个本来就课业紧张又很小的学校里，这样会更令人难堪。有一名男生就因为经常骚扰甚至威胁一名女生而被退学。现在 DigiPen 已经制定了防止性骚扰的校规。

性骚扰的其中一个原因是很多男生不懂社交，无法领悟对方身体语言的含义，当一个女生对其表示无兴趣甚至反感时，他们仍不自知。就像 Andi 所说：“这里的大部分人都是电脑怪客。”

而实际上，DigiPen 的“和尚们”也不是那么急着在学校里找女朋友，一般是大一的时候还会有泡妞的需求，到了大二之后还没有女友，他们就看开了。在 DigiPen 的男女朋友关系都很稳定，大一时成为男女朋友，到了毕业还是一对。而大一时单身的，到了毕业还是单身。这种僧多粥少的局面短期内不会有变化，甚至还有可能进一步恶化。由于近期网络上爆发的“玩家门”事件，女性游戏从业者受到了网友前所未有的恶性攻击，很多女性转行，更多女性告诫他们的朋友千万别做游戏。DigiPen 的男女比例也许会进一步失衡……



■看看大合照的人员性别比例，游戏码农们的生态一目了然。


▲这已经是 DigiPen 中女生比例较高的团队。


▲只有一点红的队伍也不少见。


▲ DigiPen 的校园风光。

Rockstar North探秘 来自离职者的声音

两名工作了十几年的老员工，从另一个角度披露神秘的 Rockstar North

Rockstar 是一家既高调又低调的公司。他的作品影响力之大，让它无法不高调。每次《横行霸道》新作一出，就成为全球游戏业的焦点，主流社会也总是为他不断创造的商业奇迹而啧啧赞叹。他的宣传造势也总是铺天盖地，加上社会各界或赞叹或抨击的声音，使其总是站在风口浪尖。

同时 Rockstar 又是低调的，关于他的人和事，外界知之甚少。虽然有一些主流媒体对其创始人 Sam 和 Dan 两兄弟进行了一些采访，但每次关于 Rockstar 的报道都是将其整个公司作为一个整体，Rockstar 向外界展示的只有一种声音。除了创始人两兄弟之外，人们对 Rockstar 的其他重要人物知之甚少。直到最近，两名曾在 Rockstar North 总部工作的资深开发者发出了他们的声音。他们都是业界的老兵，一个在 Rockstar 工作了 10 来年，另一个更是工作了将近 20 年。

从DMA到Rockstar

Will Morton 在 Rockstar North 工作了 12 年，担任的是台词监督以及高级音频策划。2001 年 10 月 PS2 版《横行霸道 3》发售后不久他就加入了 Rockstar North，当时该工作室还是叫 DMA Design，也就是 90 年代开发了《疯狂小旅鼠》和《GTA》一代的原开发商。

Morton 很崇拜 DMA 开发的《GTA》一代，因此当他得到面试机会时欣喜若狂，最后成功进入 DMA。但当他进入 DMA 后，发现情况和自己想象的不大一样：DMA 变成了 Rockstar North。

“在八九十年代，DMA 是我的英雄，我是玩着他们的游戏长大的。所以和他们签约可以说是梦想成真，但是它却改名为 Rockstar North，那是一个全新的开始。”

Morton 入职后就加入了《横行霸道 罪恶都市》的开发团队，这款千万级巨作只花了不到 9 个月的时间就制作完毕。Morton 说，虽然参与自己心目中的神作项目很兴奋，但是也付出了代价——他再也不能像一个普通玩家那样纯粹的体验一款崭新巨作的乐趣，在游戏发售前他就已经将整个游戏了解透彻了，就像一部已经被完全剧透的电影，难免索然无味。



■经过多年发展，Rockstar North 也从当年的小工作室变成了一台庞大的游戏开发机器。

《罪恶都市》发售并取得了巨大的成功，随后 Morton 参与开发了《Manhunt》，接着是 2004 年的《横行霸道 圣安德里亚斯》。到 PS2 末期，他参与了 Rockstar 出品的所有游戏。



▲位于苏格兰爱丁堡中部的 Rockstar North 总部。

Scot Craig Conner 是 Rockstar North 的音乐总监，他在这家公司工作了近 20 年，1997 年的一代《GTA》就是由他谱曲。在 Rockstar 取代 DMA 之前，DMA 本身公司规模较小，要想与音乐行业大佬们接触、获取音乐授权，是一件十分困难的事。当出身音乐领域的 Sam Houser 接手 DMA 之后，看着他那本记满大腕目录的联系簿，Scot 有种梦想成真的感觉。“我简直太崇拜那家伙了，我们开发《GTA》一代和二代的时候，做了一些冒牌电台，用的都是山寨音乐，而 Sam 来了以后，我们居然真的拿到了各种大牌音乐授权。”

庞大的音乐曲目数量是“《GTA》系列”的一个重大卖点。《GTA3》的一半音乐是 Rockstar 自己制作的，另外一半是授权的音乐。到了《罪恶都市》，授权音乐数量大幅增加。车内的电台收录了巨量的经典 80 年代音乐，来自各种一线明星，甚至迈克尔·杰克逊的音乐授权都拿到了。

除了 Houser 兄弟外，Rockstar 还有另外一个联合创始人——Terry Donovan，他是 Sam Houser 的老同学，在音乐圈子也是交游广阔，曾是 BMG 唱片公司的一个主管，《罪恶都市》的很多曲目授权都是他谈下来的。当时 Terry 找到了索尼音乐娱乐的老总 Tommy Mottola，由于《GTA》对 PS2 意义重大，作为兄弟公司的索尼音乐娱乐鼎力支持，Mottola 让 Terry 从索尼海量的曲库里自由挑选。Scot 说，当时的感觉就像一个小孩走进了全世界最大的糖果店。

随着《GTA》影响力的持续壮大，其与音乐公司之间的关系实现反转。如今是唱片公司们围着 Rockstar 转，大家都想抢着把自

己的音乐塞进《GTA》，但是还要看 Rockstar 看不看得上。

新世代沙箱游戏

当 Will Morton 来到 Rockstar North 开始负责台词工作，在设计台词时，他同时也要考虑要由谁来演绎这些台词，《GTA》那些个性鲜明的角色，需要更具实力的配音演员。随着 Rockstar 游戏制作规模不断膨胀，游戏变得更具深度，《GTA》在强调沙箱式放纵快感的同时，更加注重人物性格的塑造。Morton 说："很明显 San 与 Dan Houser 想要把游戏推向更具电影色彩、规模更宏大的方向，这样对话就变得十分重要。"

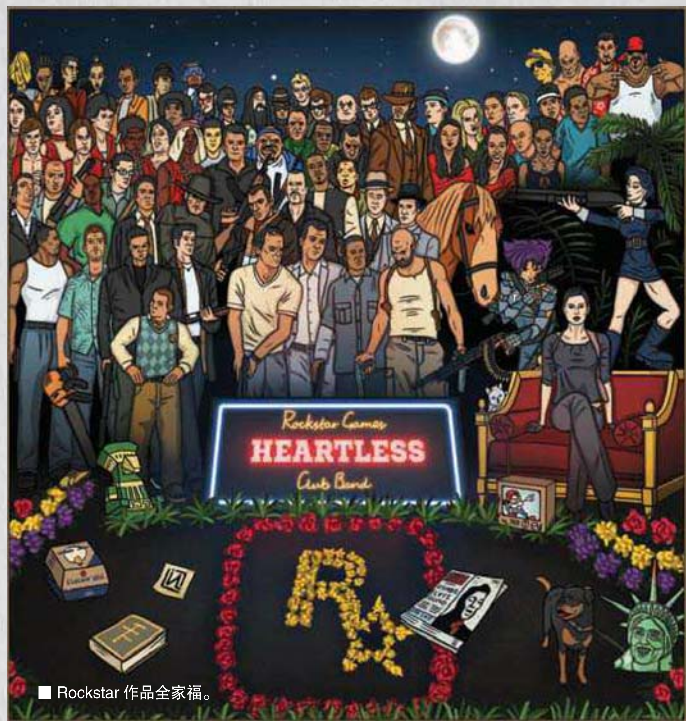
当时 Rockstar 的员工数量还不是很多，各职位的员工往往身兼数职，每个人都是多面手，每个方面都能帮上点忙。Morton 不仅要处理对话，同时也做音效设计。Morton 说："Dan 在对话方面特别重视，他要确保这方面站在全行业的前沿。我们还要确保对话永远不会无聊或者显得重复，让所有玩家都能有不同的体验。"

2008 年《横行霸道 4》发售时，Rockstar 的开发者们知道自己已经在对话设计方面远远甩开了其他同行，而进入到《GTA5》的进化更加巨大：《GTA4》有 8 万多行对话，《GTA5》的对话达到了 16 万行。《GTA》的剧本主要由 Dan Houser 亲自创作，Conner 对他的评价是："他就像一部机器，一部动力强悍的机器。"当然，如此庞大的剧本离不开 Rockstar 其他文案人员的投入，毕竟形形色色的路人对话也不是能自动生成的。

由于工作需要，Morton 与编剧们的交流很多，几乎每天都在交流意见，让剧本与对话更好地融入到开放世界的任务之中。这方面 Dan Houser 参与的具体事务较多，Sam Houser 则主要考虑宏观层面。

Morton 还记得在《圣安德里亚斯》发售后，曾经与 Sam Houser 有过一次谈话，聊到了关于《GTA》未来的发展计划，Sam 说："我们要想得足够大，目标足够高，要尽自己所能做到极致。"Sam Houser 总是将目光放在多年后的世界，《GTA5》的很多想法在 2004 年之前就已成型，当时的构想中，还有很多创意至今仍未做到。

Morton 与 Conner 都经历了《GTA》从 PS2 到 PS3 的转型，目睹了略为卡通化、风格化的《GTA》进化到真实世界。转型的原因，是机能的进化使得照片级的真实沙箱世界成为可能。而且画面进入高清时代之后，普通家庭的电视尺寸大幅增加，画面中需要表现的细节太多，卡通化的画面已不大适宜。



■ Rockstar 作品全家福。

制作《GTA5》时，Rockstar North 想要创作感觉更成熟的故事，这与暴力无关，而是要在整体基调和感觉上，要有一种黑帮大片的感觉。为此 Morton 飞到了洛杉矶，与数百名演员一起参加了录音工作。为了确保真实，Rockstar 找到了不少黑帮成员参加配音，Morton 说，在洛杉矶，黑帮出身的演员还真不少。对于这些有真实黑帮经历的演员，Rockstar 会让他们即兴发挥。

《GTA5》中还首次加入了互动音乐，由德国电子音乐团体 Tangerine Dream 创作，这对于


▲ Will Morton 与 Craig Conner 离开 Rockstar North 之后创办了自己的 Solid Audioworks 公司。

Rockstar North 的音频组是很大的挑战。当时 Conner 刚刚做完《马克斯·佩恩 3》，他的想法是将电台节目的音乐效果进行处理，让玩家有听电台节目的感觉，但是音乐的立体声效果明显加强，DJ 的点评与音乐之间的转换更加自然，玩家出入汽车时的声音转换过渡也会更自然。

《GTA》这种规模的游戏，在音效设计方面的难度之大是外人很难体会的。Rockstar 要捕捉整个世界的声音，街头上车来车往，街道上行人穿梭，环境音十分复杂，而在此基础上，还要让玩家愉悦地享受动听的音乐。为此 Rockstar 尝试了很多新技术。“最初我真是一点把握也没有，对最终结果非常担忧，能够真的顺利做下来简直是个奇迹。”Conner 说。

新的探索

每一次游戏机的世代进化都意味着人力成本的提高，《GTA》一代团队只有 20 人，《GTA3》增加到了 60 人，到了《GTA5》，Rockstar North 团队人数达到了 350 人。即便如此，相对于其游戏规模来说，Rockstar North 的效率仍然令人惊异。

外界总是对 Rockstar North 充满好奇，无法获得访问 Rockstar North 的机会是很多英国媒体的遗憾。但 Conner 说，其实也没有什么好采访的，他们跟普通人没什么两样。曾在 Rockstar North 工作过两年的 Mike Diskett，一度参与了神秘 PS3 独占大作《Agent》的开发，这款游戏后来被暂停开发，之后 Mike Diskett 离职，现在正在开发《暴力辛迪加》的精神续作《卫星统治》。Diskett 说：“其实在那里工作相当无聊，我刚进去的时候充满期待，以为那里是游戏业的摇滚巨星，或者是土匪窝一样的地方，结果才发现跟别的工作室没什么区别，就是大房间里 100 多个技术宅坐在电脑前安静地敲键盘，几乎能够听到针头掉到地上的声音。”

2013 年 9 月《GTA5》发售后，Rockstar North 开始考虑其 DLC，以及对 GTA Online 进行技术支持。Conner 在那时决定离职。“我在那工作了快 20 年，”Conner 叹息道，“我觉得是时候挥手而去了。这些年我不是只做 GTA，中间还参与了《荒野大救赎》、《黑色洛城》、《Manhunt》等。回首过去 20 年，感觉只是两年的事。所以我觉得要抽点时间出来充充电，休息一下，然后探索新领域。”

刚刚有了个孩子的 Morton，也是打算先休息一段时间，然后做出改变。虽然他们都不舍得离开这份工作还有他们的朋友，但最后他们还是决定结合双方所长，成立一家音效制作公司，名为 Solid Audioworks，致力于为游戏提供最高质量的音乐与音效。因为有《GTA》的履历，他们不愁接不到项目。Craig Conner 非常喜欢顽皮狗的《最后生还者》，他希望能有机会制作一个恐怖游戏大作。而 Will Morton 说，他希望能让《莎木》复活。“我是 DC 的《莎木》和 Xbox 的《莎木 2》真饭，如果能有机会参与他们的次世代重生就好了。”

3DS破解者 自制软件的胜利

大学生独力破解 3DS，声称自制软件才能发挥掌机极限性能

最近这几天，22 岁的 Jordan Rabet 成了网上的热门人物，原因就在于他发的一条推特——他耗时一年的 3DS 破解工作终于完成！

Jordan Rabet 在 3DS 上发现了一个后门——让所有人都能借此运行非官方的自制软件，也就是为盗版游戏打开了大门。Rabet 将他作品叫做 NINJHAX，其特点是非常易用，无需任何编程技能，而且对应所有 3DS 机型。玩家只需要借助一款游戏——早已被遗忘的育碧平台动作游戏《方块忍者》。



■ 3DS 终于被完全破解。

短短几个小时之内，早已绝版的《方块忍者》在网上火了起来。亚马逊的一家电商加盟店以 50 美元的价格销售《方块忍者》（比通常 3DS 游戏贵 20 美元左右），并表示只有 5 套可卖，商品描述中直接写明：“全新工厂原封，自制软件必需品。”另外一家更是以 99 美元的价格销售，描述如下：“此物热销，要买趁早。”另外一家店的挂牌价是 70 美元，物品描述中写道：“本作已成为热门游戏，估计总共只生产了 2 万套，有了它就可以破解 3DS。”

《方块忍者》的市场需求瞬间飙升，所有还有存货的商家马上高价出货，数字版也很快消失。大概是任天堂也发现此事，在推特发布 4 小时之后就把日本 eShop 上销售的数字版《方块忍者》下架了。

“我知道会引起关注，只是没想到会达到那种程度，”Rabet 说。“包括游戏瞬间售罄、价格直线提高，真没想到会发生的那么快，真是疯了。”Rabet 没想到的另一点是任天堂的反应如此神速，毕竟他只是发了一条推特，也没有任何证明，而任天堂居然马上就相信了，还立即做出行动。对于一家规模如此庞大的公司，这么敏捷的反应令人吃惊。

“我并没有证据表明是与《方块忍者》相关，我很怀疑是不是我说任何游戏他们都会做出下架决定……早知道应该拿《任天堂全明星大乱斗 3DS》这些新发售的大作来做个试验，一定会很有趣……”Rabet 笑道。

有才，任性！

任天堂如此紧张不是没有理由的。Rabet 的网名是 Smealum，是



▲ Jordan Rabet 自制的 NDS 版《传送门》效果惊人。



▲ Jordan Rabet 自制的 3DS 版《我的世界》。

主机破解圈子里有名的人物，曾多次发现了任天堂掌机的漏洞，并开发了能在其上运行的自制游戏。

“我热爱游戏，小时候就开始玩游戏。我一直想自己做游戏，从 11 岁开始真正制作。我有一台 GB 和 GBA，还有烧录卡和开发工具，然后就开始用这些来做游戏了。后来也开始做 NDS 的游戏。”Rabet 说。

Rabet 自制的 NDS 游戏中，最让人吃惊的是《Aperture Science DS》，这相当于是 Valve 大作《传送门》的小型移植版，还原度非常高。在这次试验之后，他又制作了《DSCraft》，相当于是《我的世界》的 NDS 民间移植版，自从在网上发布之后，下载量超过了 50 万。

“我还做了几个原创的游戏，但都不是很成功。”Rabet 笑道，“我不知道为什么！然后 3DS 出来了，居然没有人为它做自制软件，所以我决定试试。”

Rabet 出生在法国，目前住在美国，在斯坦福大学学习计算机科学，但他从未打算以软件开发为职业。他说自己做自制游戏只有一个原因：有才，任性！

对于 Rabet 来说，窥探主机内部的代码，破解并制作自制游戏，这些只不过是业余爱好，是一种才华过剩的表现。现在他的学业很忙，白天要攻读人工智能硕士学位，晚上还有大量功课要做，偶尔才会抽空研究一下 3DS 的破解。此外他在加州的一年初创公司还有一份兼职的工作，参与开发汽车自动驾驶技术。下班之后要坐一个小时的列车回家，如果兴起的话，回家后会花四五个小时研究 3DS 的破解，然后上床睡觉。

Rabet 不仅一直在破解 3DS，也同时在制作 3DS 的民间版移植游戏——《3DSCraft》，即《我的世界》的 3DS 移植版。为了让这个游戏在 3DS 上运行起来，他还专门为 3DS 的 GPU 写了一个驱动程序。

《3DSCraft》是 Rabet 的 3DS 破解计划中最受关注的，可能也是其中惟一合法的一个软件。而一旦这个门被打开，3DS 的非法盗版游戏也就不远了。尽管任天堂拼命打压，但是烧录卡仍然是唾手可得。Rabet 知道会有这种后果，但他希望大家别这么干，所以目前 NINJHAX 还不能任意玩盗版游戏。“这种事很危险，一旦你放出来的破解程序太强大，人们就可以在主机上为所欲为——虽然这样很棒——但也就使得盗版成为可能……那就不太好了。”

Rabet 说，别人盗不盗版他管不着，他自己不想成为其中的一份子，不想自己做的东西被别人用于窃取知识产权。他只想更多开发者为 3DS 制作有趣的自制游戏，或者是各种模拟器。

打开潘多拉之盒

虽然 Rabet 的动机是正当的，但在很多人看来，自制软件就是盗版的代名词，打开了这个潘多拉之盒后，跑出来的就是盗版之魔，玩家们更关心的不是自制软件，而是盗版游戏。这起事件后，任天堂发表了声明：“任天堂将持续监控对产品安全的任何潜在威胁，并采取必要的技术和法律手段防止盗版，保护知识产权。”

Rabet 说，有些自制游戏比任天堂官方推出的游戏更能发挥主机的极限性能，因为商业开发商们做游戏都是有时间和预算限制的，经常有妥协的时候。而且掌机游戏对画面的要求没那么高，有时候无论画面如何销量都一样。而自制软件圈子里的狂人们，总是会不断挑战极限。不过这也是任天堂对自制软件作者们感到头疼的原因——如果免费的自制软件比正式版游戏还要好，还有谁会掏钱买游戏?

虽然 Rabet 反对盗版，但他认为模拟器不算盗版。“盗版 ROM 绝对是非法的，也是不道德的，但如果你已经拥有了游戏，想要边走边玩，我不认为这有什么问题。”但任天堂可不这么看，毕竟 eShop 上的任天堂官方模拟器游戏价格都不便宜，玩起来还不见得比民间模拟器方便。对此，Rabet 表示玩自己软件的圈子很小，而且现在《方块忍者》被炒到那么高的价格，看起来不会给任天堂造成什么影响。而且其他软件开发者们可以借此机会尝试自己的软件在掌机上运行的效果，毕竟给任天堂开发游戏的门槛较高，并不是所有开发者都有此机会。“我就是觉得能够让我们的 3DS 做更多事很酷。”Rabet 说。

Rabet 的目标是让更多人能在 3DS 上运行自制的游戏与软件，所以他提供了非常简单易上手的使用说明。用户只需要有一套《方块忍者》、一张 SD 卡以及 Wi-Fi 即可。《方块忍者》游戏中有一个关卡编辑器，这正是其漏洞所在。此外它还有一个关卡分享的功能，通过二维码实现，所以只要生成二维码，其他用户启动游戏后并扫描，就会在自己的主机上开始运行代码，通过 Wi-Fi 下载更多代码，然后将游戏安装并加载到自制程序菜单。

挑选自带关卡编辑器的游戏是 Rabet 破解 3DS 的主要方向，要找到简单的切入点。如果没有二维码，就需要用特殊的硬件，才能将保存的数据写入游戏，其实用度较低。Rabet 早在 7 月份就找到了可行的方法，本来计划 8 月份发布，但是在即将准备发布的前一天，任天堂公布了新款 3DS，所以 Rabet 决定推迟发布的时间，免得被任天堂发现后在新 3DS 中全面堵死漏洞。这就是 Rabet 将发布时间定在 11 月 21 日的原因，这是新 3DS 在澳大利亚和新西兰发售的日子，意味着在全球主要地区都已上市。木已成舟，任天堂已无法封堵漏洞。用这种破解方法，3DS 的所有机型都逃不掉，所有的固件版本也都无法幸免。不过任天堂的迅速反应也表明其一直在跟进事态的发展，封杀自制游戏的对策肯定已经在酝酿中。“这只是用一个游戏的漏洞破解系统固件的漏洞，他们需要的是给固件打补丁，将游戏漏洞给封死还是有可能的。”



■在 3DS 的 SFC 模拟器上运行《超级马里奥世界》。

文 湖南 Dawn

编 乐小游 美编 小瑟

《无间龙头》的三种味道

2012年，在几乎所有人的不闻不问中，《无间龙头》出乎意料地横空出世。SE美国总裁Mike Fischer从动视旗下买下其前身《真实犯罪——香港》的版权后，就宛如鉴宝行家低价买入民间珍品一样兴奋说道："当温布尔登的那些家伙把这个游戏给我们看时，我们感觉捡到宝了。我不能理解为什么动视会放弃它，他们一定是疯了！"经此一役，这株由动视栽培多年的花朵的第三代却在Square Enix的庭院里结下硕果。而扩大该作世界观的《三合会战争（Traid Wars）》也是呼之欲出，延续这一奇趣的字头传奇。对于国人而言，这款港味十足的《真实犯罪》精神续作之所以能得到我们最大认可，其中表现到位的拳脚功夫、香港黑帮及电台音乐功不可没。

拳脚功夫

自《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》将格斗简化为仅仅为对按键节奏的考验起，广义沙盘类游戏的格斗设计理念便有了明显的分野，一派为"《骑马与砍杀》"、"《巫师》"系列为主的硬派格斗，站位架构、连招收招、闪避先读等都有着严格判定；一派为"《蝙蝠侠 阿克汉姆》"、"《刺客信条》"系列、以及《记忆猎人》或者《中土 摩多之影》这类简易式格斗。对操作的精准要求相对较低，回报则是赏心悦目又具有极佳镜头表现的特殊招式。尽管《无间龙头》动作库不够庞大，但整体衔接流畅，打击感也算是拳拳到肉，更重要的是，沈威警官这以一敌百的拳脚功夫很难不让我们认为这是中国功夫在大放光彩。

我们知道，中华武术门类繁多，有南北之分，也有内外之别，但"南拳北腿"是国人最根深蒂固的印象。北有太极、形意、八卦三门，南有洪、刘、蔡、李、莫等五大门派拳法，在民国时期，南北两派基本定型，但当时南方习武之风更盛。北方气候寒冷，夏短冬长，天一冷，瑟瑟寒风吹过，谁都会将手团在袖子中取暖，加之北方多雄峰荒漠，北人擅骑，官道较少，道路坎坷，因而练腿。北派武术即以腿功见长，架势大，节奏快。"放长击远，多窜奔跳跃"，腿功了得。另一方面，东晋末年五胡乱华，北魏统一华北地区，随后隋军南征，统一乱世，在这段年代里，北方汉人数量骤减，被漠北、关外的少数民族所融合，北方人从而在身体特征上相对魁伟，即使出拳，也常用砸、崩、捶，强调抡、冲、撞等，这是建立在力量优势上的。如在电影《叶问》里，北派武师金山找南下佛山踢馆，

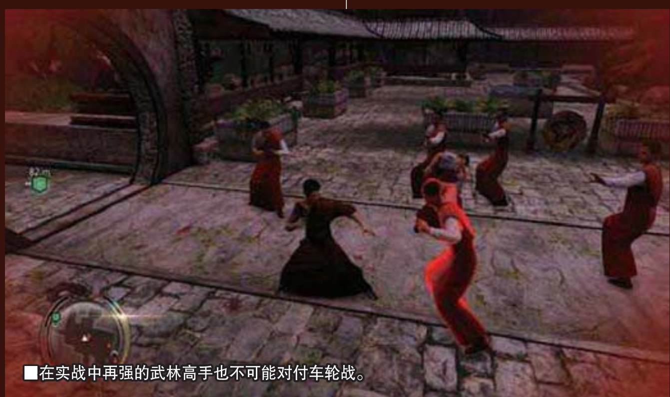
可以看出他大开大合的身形腿法以及一股蛮力，明显区别于讲究短打寸劲的南派武术。在南方横贯的五岭山脉将粤、桂、湘、赣、闽五省与中原分割，前山后海，相对封闭，气候温润，因为不怕冻手，南拳注重上肢的运动和变化，手可化为拳、掌、钩、爪、指、肘和桥。南人出行多操舟乘车，需要练就稳定的下盘功夫，以降低重心，保持平衡，于是稳扎的马步成了最基本的学武素质，在李连杰版《黄飞鸿》中就经常能听到黄师傅对闯祸的顽徒喝道："阿宽，扎马！"

事实上，南拳真正形成系统及流派也少不了中原武术的流入作为奠基，如相传蔡家拳由福建南少林寺僧人蔡九仪于清初传入广东。洪家拳则据说是秘密结社洪门假托少林而传习，广州下九路的"西来初地"相传是达摩东渡上岸之处，只不过大师后来北上嵩山创立禅宗。南北武学进一步交流，影视剧中的战斗也不再是独门武功的较量，往往结合了北派功夫舒展美观的翻纵腾跃和南派功夫刚劲短促的凌厉变化。尤其是在时装武打剧中，越来越多的主人公融会了多种武术技能，东方武术在其中只占很少的一部分。例如《无间龙头》中，除了截拳道、洪拳和散打的部分动作外，沈威的制敌招式中也有擒拿术、柔道、合气道的影子，这样，我们就必须正视现实。中国功夫并没有影视作品中表现得那么厉害。中国功夫正分裂为表演特征浓重的套路表演和远未实现职业化、产业化的散打项目，而在技击上，散打自然要胜过套路一筹，但在与其他西洋拳种的较量中完全处于下风。

武术包括技与艺的部分，技为"攻防能力"，艺为"武者心性"，也可以理解为与瑜伽、跆拳道类似的体格身心修炼项目，具备独有的历史积淀与文化氛围。然而前者在"肃反"和"文革"中经历了严重的"去武化"，"实战技击中的'擒拿格斗'成分尽数剔除，转变为单独张扬修身养性功用。建国之后一段时期即是如此。'文革'时则出现所有武术社团被清扫殆尽的现象。""官方对于武术领域的介入和控制，既有推动作用，也导致了武术的最终分化。"(《迷失的国术》、章剑锋《南风窗》)

技击的部分被压制，武术便沦为表演项目，直到 1979 年，实战技击比赛才被提上议程。而民间武术爱好者依然遵循着传统武术的套路模式，尽管这些仍充斥着大量无效招式的门派功夫被证明仅仅具有仪式性和观赏性，他们还讥笑国家扶持的散打不过是些"花拳绣腿"，却在散打比赛试点中被三拳两脚击下擂台。散打体系和民间武术呈现分裂对立，致使散打不能借师传统武术中符合格斗规则的技击动作，传统武术则仍保留着很原始、低效的操习，"与其说是增长格斗实力，倒不如说是在祈祷、苦行"，并蒙上了一层神秘色彩。例如相传我国解放军战士要练硬气功，事实上，2006 年解放军总参谋部发布的《中国人民解放军军人体能标准》中并没有这一训练内容。另一方面，因为我国始终没有加入综合搏击的体系，缺乏技术碰撞，也就不会有长足的进步，如内蒙古拳手张铁泉是唯一参加过 UFC 的中国人，在今年 2 月的 UFC 比赛中，他不到两回合被日本新秀田村一圣 KO。实战技击和套路表演当然可以并行不悖，但缺乏交流就难以破局。


■香港尖沙咀海景大厦11楼是佛教禅宗道场。


■在实战中再强的武林高手也不可能对付车轮战。

如果从历史发展来寻求中华武术何以凋敝至此，有一种观点认为，先秦之前还有"以武犯禁"的游侠儿，但自秦统一六合中央集权后，便着手铲除民间武装力量。这种以武装保卫、复仇、刺杀、私斗等为职业的武士阶层便没有了存在的土壤。强势的皇权使得民间武术难以勃发，而西欧及日本的封建制度直到很晚才结束，其武士集团的规模又完全不如古中国诸侯相争动辄挥师上万，这种"械斗"就较为强调个人的武勇，冲突、决斗、比武又进一步完善了格斗体系，发展至今衍生出高度竞技化、产业化的商业搏击行业。纵使我国武侠文化璀璨，可惜也只是一种体制外的男儿修身平天下之梦，例如李小龙身高 1 米 72，体重 60 公斤左右，还有 500 多度的近视，头部若是受到重击，可能导致视网膜脱落甚至粉碎，完全不适合参加搏击，但他对中国武术的推动意义在于传递"以无法为有法，以无限为有限"的武术哲学，是一种耳目一新的文化输出，而叶问师傅的大弟子梁挺以人体力学和解剖学的角度去重新阐释咏春拳，是对传统武术一种很好的现代化改造推广。


■武术也注重心性的修炼，贵在中和，不争之争。



■荧幕上的李小龙已经成为民族抗争的图腾。

龙城岁月

《无间龙头》的车载电台"H-Klub"中有首"My story"，描述了某社会青年对涉足江湖的往事回忆："小的时候，家里实在有够没钱，书都不能念，只能在街头晃了半天。晃了半天，发现干脆加入黑帮闯出我的天。"黑帮之所以对缺少正常上升渠道的年轻人有种致命的吸引力，因为他们能通过较低的成本加入一个庇护性组织，依托该组织，能享受低级的非法权力。"看到谁不爽就打就骂，不管三七二十一，谁挡我就让他好看"。刀口舔血的江湖生活对血气方刚的年轻人具有无可置疑的荷尔蒙刺激，《无间



龙头》中的马杰基就立志于此，即使充其量也就是底层的“古惑仔”，这种刺激又披上了“义”和“勇”的包装，就如电影《艋舺》的最后，“蚊子”对“和尚”说：“你以为你混的是黑道，其实你混的也是友情，也是义气。”

香港黑帮在建立之初的确有着鲜明的政治色彩和民族意识，正如杜琪峰执导的电影《黑社会》宣传语所言：“三百年前,他们被称为‘义士’。”在清末，南方数省及海外华侨中活跃着一个民间秘密会党，以反清复明为宗旨，对外称“天地会”，会内通称“洪门”。从鸦片战争到辛亥革命前后，洪门在抗击外国侵略者和维护平民经济利益的斗争中确有一定积极意义，但也同时沦为走私贩毒、为非作歹的江湖恶势力。早在乾隆时期，洪门组织事实上已基本瓦解，转入地下，而在新中国建国后，破产劳动者失业队伍解体，洪门组织在大陆便失去了社会基础，大陆帮会势力逐渐消亡。在另一方，鸦片战争后，珠江水系的多股民间洪门组织结成反政府团体“三合会”，后成为香港黑帮的统称。在香港，现代公民组织尚未完善，来自海丰和东莞的码头搬运工结成同乡或同业帮会，这种黑社会性质的帮会不同于商会和工会，在保障成员自身利益的同时逐渐“从被盘剥者变为盘剥者”。

在二战后，港英政府无暇顾及黑社会，黑帮组织便招兵买马，争夺地盘，“新义安”——脱离于潮州鹤佬帮、曾以“义安工商总会”的名义注册的社团组织——即是在这个时期逐渐坐实了铜锣湾以迄筲箕湾地区。在《无间龙头》中即是以“新安义”(Sun On Yee) 为影射。新义安等级严格，只由创始人家族成员继承“龙头大哥”，但下分各区的“坐馆”则实行选举制度,“坐馆”的实际利益在于对帮派赌场、麻雀馆或其他营业场所等共同资产的管理，利润丰厚而常引发竞选前明争暗斗，角逐激烈。《无间龙头》中与新安义针锋相对的 18K 的原型是洪门支流 14K，是黑帮利益格局相对稳定下的闯入者，因其创始人葛肇煌曾任国民党军官而具有强烈的政治色彩，与香港本土黑帮格格不入，时有冲突火并，数年即扩容为全港最声势浩大的黑帮，曾推动“双十暴动”，在上世纪 60 年代后站稳脚跟。14K 的权力划分类似分封，组织并不严密,“龙头”仅为精神领袖，“坐馆”位置至今空缺，帮中各区各自为政，算不上组织，更像是一群机会主义者。

在政府公权力未能正常地维持局面时，黑帮实际上替代政府为民众提供了抗风险的能力，维持一种灰色的地下秩序。根据学者吴思的“血酬”理论，民众为这种服务支付的当然不是合乎法理的“法酬”，而是不给钱就让你没法过下去的“血酬”。在获得“血酬”后，他们建立起与受保护者有着较高“共容利益”、又具有较强排他性的垄断秩序，这是黑帮从事其他经营活动的最基本的资本积累。黑帮选择进入的多是有较低价格弹性的行业，尤其是进入门槛低、带有强烈本地性的传统行业。例如古代的私盐买卖，沙石场和码头也容易滋生黑帮，暴利的另一大主要来源是处于政府管制下的特殊行业，如黄赌毒和走私经济。

然而，随着社会政经秩序的稳定与法制的完善，黑帮存在的空间已经受到极大的压缩，至少那种街头谋生活的低层次收入渠道已经非常逼仄。在香港回归之前，黑帮财源滚滚，盗版、走私、赌档、毒品、外围马、放数、色情场所、装修、鱼市场、小巴站头、洗黑钱等都有参与，在香港回归后，那些胆大妄为的悍匪已经无法前往内地躲避风头，两地警方联手反黑，借助紧密的情报交换机制，各个击破。屡次突击举行“坐馆”竞选或就职仪式的场所抓捕头目，香港黑帮业已逐渐瓦解，正如《夺命金》中“森哥”宁可卖报纸赚辛苦钱也不愿再在街头讨生活。治安隐患已大大降低，不大可能出现身绑炸药劫持富豪的张子强、持 AK47 抢劫金行的叶继欢那种悍匪。加之政界廉洁，警界清明，现代公民组织已十分完善，香港黑帮只能转型，本分经营，或钻法律空隙从事非法金融活动。如外围球、外围马、假信用卡、洗黑钱等。黑社会无法以劫掠而存续，出路即是吸收有较强专业能力的商业和管理才俊，转吃专业饭，像《黑社会》中的金牌马夫吉米在业余时间进修 MBA，毕竟“刀口钱不好赚啊”。曾任 14K“坐馆”的胡须勇在接受《南方人物周刊》记者采访时说：“过去，‘打’是放在第一位的，现在排到了最后一位。”就此而言,《无间龙头》只是一出演绎的江湖童话，如果完全照搬现实，基本没有“打”的环节，你还会玩吗？



■洪门仪式。



民族风味

《无间龙头》中收录了15首“中国风”的古典音乐和13首香港流行及说唱歌曲，收录了这些音乐的Softly和H-Klub当仁不让地成为了中国玩家首选听取的车载电台。过场动画也穿插着国内玩家耳熟能详的背景音乐（在完整的原声曲目公布前，也有误听可能），如京剧《红灯记》选段的Remix版、电影《少林寺》中的《牧羊曲》、由Barnaby Taylor创作的BBC纪录片《Wild China》原声专辑中的“Yangguan Lament”、英国影视原声音乐家Jay Price于2001年发布的专辑《China》中收录的“House Of Lighting”等。尤其是第四首，如果你是《三国杀OL》的玩家就一定不会陌生。老外制作组United Front的选曲品味体现了其本土化的用心程度，虽然曲目中有太多的“Unknown Artist”，一张专辑的多首乐曲均被收录也显得制作组有偷懒嫌疑。但这种地道的程度已经将其他贩卖中国题材的同类游戏远远甩在后面，从另一个侧面可以反映这种务必原汁原味的态度：美籍华人影星刘玉玲为本作献声粤语歌曲“Fly”，较之《横行霸道——血战唐人街》中匪帮说唱“Ghostdoom”中仅仅加入了中国传统打击乐器又如何呢？

中国本土的传统文化、英国统治下的舶来文化和植根当地的岭南文化构成了香港音乐的一体三面。它是从渔民号子和粤语歌谣发展而来，上世纪20、30年代曾是“广东音乐”发展的一个基地。彼时，香港音乐开放地吸收了南北东西各路文化的特点，例如早在20年代开始就广泛采用小提琴、萨克斯管等西洋乐器，并在演奏上加以“粤化”。在抗日战争时期，这块弹丸之地成为大陆文化人士和音乐家的避风港，“大陆近代音乐”在此时对香港音乐的影响甚至超过了广东传统音乐的影响。另一方面，粤剧、广东南音、潮州音乐始终在香港市民中繁衍。到上世纪70年代，香港粤语流行歌曲崛起，《万水千山总是情》、《万里长城永不倒》等歌曲在世界华人圈中传唱，罗文、许冠杰、谭咏麟、张国荣、梅艳芳等也都在这个阶段崭露头角进而引领风骚。流行音乐终究属于一种草根文化，不过在这一时期，除了永恒的爱情题材，社会生活、爱国励志等题材的出现使得香港流行音乐的种类异常丰富，中央音乐学院梁茂春教授评价粤语流行歌曲“中西交融而成，其根底是岭南文化，观念是商业文化”，其多元并存的特点一直延续到今天。

因为生活的快节奏，痴怨懊恨的爱情歌曲重新占据了迷惘的都市男女的心扉，流行歌曲中也就不乏推崇享乐主义和颓废主义的作品。在《无间龙头》中出现的那些“未知艺术家”的音乐便有体现，如“Love is heavy”。歌词并不出奇，如“激烈争吵后，你带我看你逗留，带着亿万情迷的表情进了他家门。他说你香水好甜蜜，你说也要让我尝尝爱的人在别人怀里的感觉”。不过如果当酒吧女郎蒂凡尼与沈威翻脸时恰好听到这首歌，一定会别有幽愁暗恨生，不过一般玩家此时却是恶向胆边生……这些不知名作品素质的良莠不齐也反映了香港独立音乐并不乐观的生存现状。当有足够的社会福利保障时，民间文化就能蓬勃壮大，北欧独立乐队量多质优便可映证，而香港普遍流行充



■粤剧即是岭南文化兼收并蓄的体现之一。

分考量成本和收益的“即食”文化。相对大厂品牌悉心培育的商业流行乐队而言，独立乐队缺少稳定的听众，专注于商业目标又会失去率性的创作张力，更何况唱片业本身也并不景气，不过现在可以依靠互联网电台扩充市场渠道。

香港独立乐队虽处境艰难，但具有一个内地乐队暂时无法比拟的优势，即公民政治的氛围和宽松的言论环境。香港独立音乐由此承载了更多的社会责任，他们往往会借歌声为社会公义发声。当这种怒号足够振聋发聩，便唤醒了沉睡于地下的香港Hip Hop。Hip Hop说唱流行在于其形式简单，不需复杂的伴奏和声，合着拍子就能用尽俚语、粗口和自创词任意宣泄。在一片甜腻的情歌中，这种粗鄙的嘶吼虽让保守人士和新自由主义者不忍卒闻，其毫无遮掩的反叛却正好顺应了年轻一代的抗争心理。香港音乐的包容使其能经受住诋毁并生根发芽。其中，尤以LMF（大懒堂）的粗口Hip Hop开创风气，“游离于商业与主流的作风，使他们的作品可以毫无顾忌，宣泄不满，鞭挞一切”（廿四味《24Herbs》：未能扛起LMF的大旗 慕容小虫）。LMF于2003年解散后（2009年复出），一些成员组成“廿四味”继承事业，《无间龙头》中就收录有《Bring It On!》中“Turn It Up”、“Do You Know Me”、“Hong Kong Kowloon”、“罪恶之城”、“不是兄弟（feat. KZ）”5首歌曲，另外，广州粤式说唱乐队“精气神”和“噬哚”的几首歌曲也有收录。

如果《无间龙头》车载电台中的流行乐和说唱乐是用于展现东方之珠的市民文化，那么只有配器足够丰富的纯器乐曲才能描绘整个东方国度的魅力，而适用于这种场合的乐曲所在的专辑名字中一定会有China的字眼，例如前述的《China》，以及另一张混搭的《Today 3：The Music of North-west China》。后者根据中国西北民歌改编，使用了唢呐、板胡、笛子等传统民族乐器和民族唱腔，搭配的却是在66—110Bpm之间的西式节拍速率，有摇滚、流行、电子三种混音风格。淳朴无华的歌词和摇滚、流行、电子的混音风格让这些歌曲朗朗上口，极易在脑内循环。例如“On Buddha's Land Pt.A (C.L. Ritchie Lo)”，来，跟我一起唱。“我的故乡里有个小姑娘，她的眼睛笑着像个黄月亮（？），那一夜，那一夜~”啊，这不是谢军吗？是我歌词听错了吗？







■《无间龙头》中的市井气息非常浓烈。

游戏评台 GAMER CRITICISM

近两个月迎来了2014年年底的大作潮，大作纷纷推出实在让人玩不过来。既有像《火影》那样的优秀动漫改编，也有《猎天使魔女》和《零》等经典游戏的系列新作。不过按照惯例，过年的期间新作会稍微少一些，实在玩不过来的，慢慢消化也是不错的选择。本期游戏评台依然为大家带来近两个月游戏大作的深度评论，从更深入的角度为大家剖析这些游戏的真实表现。

绝对不能错过的动作游戏

猎天使魔女 2

ベヨネッタ 2

机种 Wii U　类型 动作　厂商 Nintendo　发售日 2014年9月20日

说起《猎天使魔女 2》，Wii U 的独占相信很难不被提及。从硬件机能对游戏的影响，到受众用户的错位，都很容易变成一副有色眼镜，让人们对本作产生先入为主的偏见。

实际上，只要是真正玩过本作的人，就会知道游戏的画面并没有想象中的不堪，相反地，由于美术风格的改变，本作的氛围变得让人更容易接受。比起一代的黑暗基调来说，游戏整体更加明亮清晰，也运用了更加丰富和鲜活的色彩，许多舞台都描绘得让人过目难忘，比如序幕的灵峰，比如尾声的战场。而主角贝优妮塔的妖艳，则是随着新形象而增添了一分甜美。虽然没有其他次世代平台版本的对比，这么说似乎意义不大，但是以本作的图像素质而言，《猎天使魔女 2》比前作有了明显的进步，至少是不会让粉丝感到失望的。尤其是游戏从头到尾都有异常刺激和富有冲击力的 BOSS 战，或者是过场演出，而且其流畅度保持得很好，能够持续地让玩家感到兴奋。如此行云流水的节奏和有吸引力的动作游戏可以说是久违的，如果不是身体上的疲劳，相信你也会有冲动一口气打到通关。

但是在独占的问题上，有一点不得不承认。就算不是所谓的极端“阵营粉丝”，或是对次世代性能非常在意的人，大概也会认同这款游戏在 Wii U 平台的表现并未做到十分完美。因为从客观上讲，按照目前 Wii U 默认的配置，用 GamePad 来玩这款核心向的动作游戏确实还是会让人感到不爽。这不仅仅是因为控制器的外形特殊、握持不便，更是因为游戏本身跟控制器的融合过于生硬，让人质疑这款游戏跟平台的契合度。



利用 GamePad 的触摸屏，即便对动作游戏完全手足无措，只要乱点一通，你甚至也能打得非常华丽。这种对于“轻度玩家”的照顾，实际上同样让我感到疑惑。一路戳屏幕虽然可以全自动战斗，但是游戏本身的框架过于核心向，因此也比较复杂，戳屏幕可以说是最低的门槛，自然也不可能以“动作游戏”的角度来看待这款游戏，更不可能领略到其内在的精髓和绝妙之处，所以在这种看似直观的操作方式下，实际使用起来反而显得游戏本身不伦不类。相信这样的功能也是在独占平台决定之后才加入的吧，至少我是看不出触控操作对《猎天使魔女 2》的必要性。因为轻度玩家尝试过触屏的玩法之后，很可能会更加摸不着头脑，敬而远之。至于对动作游戏驾轻就熟的玩家，自然是压根儿就不会把这样的功能放在眼里。

另外，如果以次世代游戏的标准来评判的话，游戏在切换商店、挑战等场景时的读取时间明显过长，乃至于在很多时候会让人选择尽量避免进入到这些需要读盘的地方。不过幸运的是，除此之外，在关卡开始之后基本就不会有读盘的情况，游戏总体来说还是比较连贯的。



珠联璧合

目前《猎天使魔女 2》依然能够以一份游戏的价格买到两份游戏，而且第一部还有新收录的日语配音和各种恶搞的联动服装，可以说是非常厚道。这样捆绑起来销售的原因之一，是本作的剧情跟一代的联系非常紧密，而且对比起来，在其他方面又有非常明显的改进，不管是对 Wii U 的新玩家还是对游戏的老玩家而言，都是物超所值的。

虽说游戏延续了以“魔女时间”为轴心的战斗系统，在躲避的瞬间反击敌人依然是本作的主要玩法，但是看得出来，开发团队将上手的门槛降低了一截，比方说对 QTE 的判定、拷问技、竞速和射击演出的长度方面，都做出了适当的调整。新手玩家不会因为一点小失误就 Game Over，而高手玩家打起来节奏也会畅快许多。只不过对于首次接触本系列的玩家，游戏中有不少 BOSS 的大场面射击关卡都做得有些过头，为了豪华的演出效果，一些关键的攻击部分不容易看清，在没有提示的情况下还是会让人摸不着头脑。

告一段落

《猎天使魔女 2》从“魔女时间”的设定出发，采用了时下流行的穿越时间线的剧情展开方式。故事发生在一代之后，从“友情线”延续到“亲情线”的开端，然后又将一代之前的故事补完。

这次的贝优妮塔从飒爽的新造型到田中敦子的配音，再到风采依旧的性感演出，都非常讨喜。但虽说主角是贝优妮塔，本作的诸多人物可以说都是个性突出，甚至抢尽风头。而贝姐则是更多地扮演一个做决定的人，出于友情，她决定去营救贞德，出于同情，她决定去保护洛基，所以通篇看下来，这次的剧情就是保护和被保护。穿越时空的题材早已司空见惯，而这样的日式编剧思维同样已经是玩不出什么新意了。不过《猎天使魔女 2》精彩的地方其实也不在于此，热血激情而且天马行空的演出本来也就弱化了剧情的叙述，在最老套的桥段加入无厘头而且疯狂的结局更是其表演的特色。如果有心思研读游戏中收集到的资料，你会发现每种怪物都有非常细致的设定，如果更进一步，把整个故事的世界观拿去研究的话，更是可以挖掘到不少有趣的设定。比如贯穿全篇的中心人物，少年“洛基”的设定就是源自北欧神话的同名人物，如果对这段神话稍有了解，那么整个故事线的最大转折点就会被剧透得一清二楚。

结合两部作品，可以说是比较圆满地填好了一个坑。因此玩过第一作的玩家，起码也应该把本作的剧情理顺一遍，才不会留下遗憾和疑惑。只不过对于打完本作的玩家来说，一旦把故事说得过于圆满，就相当于这个系列已经准备好了跟我们道别，所以在故事的结尾，尽管天使军团再次入侵人间，贝优妮塔和贞德也再次英姿焕发，我们还是为这款精彩绝伦的游戏感到了依依不舍。

爽快度 ❤❤❤❤❤　点评人 初心者

绝望时刻：游戏中有一种头套类似三角铁桶的蛇尾人身怪物，被它放出的死光射中的话贝姐就会变成小萝莉。这时只能四处逃跑，毫无还手招架之力。可怕的是其中一场战斗会同时出现两只这样的怪物，一旦不小心跑到视角的死角，就陷入了绝望的死循环……

儿时的回忆，感动的传承

机种 PS3/X360

火影忍者 终极忍者风暴 变革

NARUTO-ナルト-疾風伝 ナルティメットストームレボリューション

厂商 BNGI　类型 格斗　发售日 2014年9月11日

虽然剧情略显拖沓，虽然后期战斗毫无技术可言，虽然“口遁”依然是最强忍术。即使存在这么多不合理的情节，但不可否认的是这部诞生于1999年的漫画十几年来带给无数人的感动。而从PS2时代开始发力的火影类游戏同样令人印象深刻，众多类型中要数CC2的“《火影忍者》系列”制作最为精良。最新作“变革”也在漫画即将完结前正式发售，从副标题的命名来看游戏并不是单纯的资料片。全面改良过的战斗系统以及新增的合体奥义，都让这个本该属于粉丝向的游戏更加完美。斗技场四人乱战模式的引入使得战斗打法不再单一，奥义珠和滑行轨道等小细节充满新意，一定程度上弥补了





主线情节中单调的走过场任务。机械鸣人作为单独的部分出现让人有些意外，官方还特地在动画中新增了机械鸣人篇来配合游戏的发售。

每名可操控角色都划分成奥义、觉醒以及强化三种类型，选择不同小队类型意味着玩家在进攻时着重的方向也有所区别。比如选定奥义型之后要注重查克拉的回复以及连段时二段奥义的使用时机，而强化型更倾向于防守反击，能够充分利用援护角色技能的特点。惟一称得上主线剧情的部分就是忍活剧模式了，三个小章节都是以宇智波家族为故事线展开，讲述了“晓”组织发展壮大的过程以及忍界大战的导火索。总而言之如果你是火影漫画迷，手上又恰好有PS3或者X360的话，那就不要犹豫啦，拿起手柄蓄满查克拉后开战吧。

虽然正统漫画已经宣布完结，但从本作的销量和外界评价来看，推出续作的可以说是必然的事情。在漫画改编类游戏中“《火影忍者终极忍者风暴》系列”应该可以称为“出类拔萃”，但依然有着欠缺平衡性以及好看大于好玩等问题，希望CC2能够再接再厉，为玩家们带来更加完美的游戏盛宴。

热血度 ♥♥♥♥♥　点评人 乐小游

难忘时刻：说到火影忍者中令人难忘的时刻，那就不得不提到最关键的两个字——感动。看到一个个漫画中熟悉的角色，在自己的操控下施展出华丽的必杀技。伴随着熟悉的台词以及经典的场景，笔者仿佛又回到了当初背着书包，放学后立马冲进书店看漫画的时代。合体奥义精彩的演出效果已经远远超过游戏本身带给玩家的快乐，无论是鸣人一家的再次相聚，还是兄弟二人共同施展须佐能乎，亦或是有情人的终成眷属，作为玩家和火影迷的笔者早已泪流满面。

麻生大魔王到底闯了多少祸出来啊

零 濡鸦之巫女

零 濡鸦之巫女

机种 Wii U　厂商 Nintendo　类型 冒险　发售日 2014年9月27日

说到恐怖游戏，不得不提的就是《零》这款经典的和风恐怖游戏，虽说其系列的销量并不高，但在国内却有非常高的人气，而且不特定于玩家群体之间，就连编辑部内平时不谙游戏的美编们，在系列新作《濡鸦之巫女》公布之后都表示很玩一遍，或者看别人玩一遍，由此可见这个系列的知名度。

系列巅峰作《红蝶》发售已经十一年过去了，这个系列也迎来了第五作，藉着Wii U的机能也首次登陆了高清平台，这个转变对系列的粉丝来说差不多等了一个主机的世代，承载着这些期待的《濡鸦之巫女》在画面上自然没有让人失望，在本作中水是一个重要的关键词，就如官方发售前宣传那样，游戏强调的是对水的展现，特别是角色的衣服湿透的效果做的确实非常出色，而且角色的建模也颇为精细，不过相对地，场景很多细节的地方显得非常随便。

或许是经历了前几作的关系，本作营造恐怖气氛的手法显得有些拙劣了，通俗点说吓人的套路已经让人觉



得黔驴技穷了，通关下来也没有让人印象特别深刻的怨灵或者场景，让我说的话也就十三章切换闭路电视画面的时候看到了“八尺大人”这个哈哈笑的表情让我稍微抖了一下。对于经历过前几部作品玩家来说，难免会觉得缺乏“新鲜感”。而且日上山也不像皆神村或者冰室邸那样做成一个进去之



后就出不来的封闭场所，玩家每章结束都能回家安稳休息，某种程度上也让玩家的心理压力降低了（虽然《刺青之声》也是差不多的设定）。

还有一点不得不说的是，游戏通关之后会开启操作“《DOA》系列”角色绫音的章节。不怕直白地说一句，这个章节除了满足一下男性玩家的眼球之外，真的很无聊。流程短剧情少而且跟主线几乎毫无关系，硬生生地把两个格格不入的系列拉到一起实在搞不懂有何意义，而且制作人对《月蚀之假面》中的手电筒有多强烈的执着实在难以理解。

从现在的情况来看《濡鸦之巫女》的表现算是中规中矩，虽说没能超越系列最经典的《红蝶》（恐怕今后的作品也没什么机会了），但是剧情也有很多值得回味的地方，特别是结局。三位角色攻8个结局做得都很赞。当然，制作组也刻意留下了很多恐怕永远都不打算解开的谜团。从现在的制作周期来看，下一作恐怕又要等上几年，希望柴田和菊地两位制作人能再次带给我们透心彻骨的恐怖感吧。

恐怖度 ♥♥♥♥　点评人 宇宙人

迷路时刻：直播游戏的时候，我迷路了很久给各位观众添麻烦了实在抱歉，不过这不能怪我啊！深夜在山里面逛两圈哪能分清东南西北啊！

当狩猎成为惯性

怪物猎人 4G

Monster Hunter 4G

机种 3DS 类型 动作 厂商 Capcom 发售日 2014年10月11日



以醒目的“G”来命名资料片已经是《怪物猎人》系列”的老传统了，虽然只是一个简单的字母，但其中却蕴含着作品的进化、玩家的期待以及不断挑战的精神，可以说正篇不过只是开胃的前菜，G级资料片才是实实在在的正餐，才能够体现出作品的真实水平。纵观历代作品，《怪物猎人携带版2G》是一个非常成功的典范，时至今日仍有众多猎人们对这部作品念念不忘，由于《携带版3》并无推出资料片，而正统续作《怪物猎人3》略显尴尬的平台策略，以及对武器的大量删减，都使得姗姗来迟的《怪物猎人3G》很难有重大突破。而有着诸多革新系统、武器数量达到系列之最的《怪物猎人4G》很有可能成为又一个新的高峰。游戏发售后的周销量超过了140万套，依然交出了一份非常漂亮的成绩单，然而在这无限风光的背后，《怪物猎人》这一系列似乎处在一个变革的转折点——是坚守经典，还是顺应潮流做出改变，老卡在两者间平衡度上的拿捏，似乎还欠点火候。

怀旧还是偷懒?

新怪物、新武器、新装备……各种新要素满载应该是G级资料片最大的卖点，然而在《怪物猎人4G》中，我们看到了“量”，却很难看到“质”。怪物方面只有千刃龙和巨戟龙是完完全全的新怪，其他基本都是亚种及系列老怪物的回归，盾蟹、霞龙这些老对手的确能唤起猎人们的回忆，未曾接触过系列前作的新玩家亦能得到新鲜感，然而这种“讨巧”的作法实在有些缺乏诚意。武器方面则依然维持了《怪物猎人4》中的11个种类，并未引入网络版中颇受好评的一些新武器，不过我倒觉得这并非是太大的问题，毕竟11种武器已经不少，只是武器系统上几乎没有太大的变化。虽然蓄能斧在动作和连段上做了较大的改善，让这款《怪物猎人4》中引入的新武器更有自己的特色，战斗思路上也更加明确，但这更多的只是对蓄能斧存在问题的修正，其余的武器并没有什么令人惊喜的变化，也算是一个小小的遗憾。

实力还是运气?

在掌机平台的作品中引入网络联机功能毫无疑问是《怪物猎人4》的一大亮点，玩家们可以不再受地点限制，更加自由与灵活地享受到联机狩猎的乐趣。而Capcom也有意强调这一优势，为游戏加入了更多与网络紧密相关的元素，公会任务和挖掘装备系统便是其中最具代表性的产物。

在公会任务中，怪物的实力会随着玩家讨伐成功的次数而不断提升，而玩家在公会任务中则可以随机取得性能不同的挖掘装备。这样的系统在系列此前的作品中并未出现过，它让游戏的联机更有网游的感觉，无形中拉长的游戏时间，也能鼓励玩家不断进行挑战而不至于有太强的重复感，然而挖掘装备的存在却导致一个严重的问题——这俨然已经变成了一个拼运气、刷人品的游戏。

由于在公会任务中有机会得到高性能的挖掘装备，因此这也成为了游戏后期猎人们争相追逐的重点，那些辛辛苦苦用怪物素材打造的装备反而变得不再重要了。而“《怪物猎人》系列”的精髓，其实应该是通过讨伐怪物获得相应的素材，从而打造出性能更为优异的装备并发起更高的挑战，然而在现在很多玩家更愿意在公会任务中耗费大把时间，期待着自己能够抓住虚无缥缈的运气来获得强力的装备。刚开始是或许会有新鲜感带来的乐趣，然而当这种运气成分逐渐占据游戏的全部后，你便会发现这已然已经成了一种负担，已经完全失去了系列的本意。试想一下，当你好不容打败强力的怪物并拿到怨念的素材，刚刚沉浸在制作出新武器的成就感中，却发现辛苦付出得到回报还不如人品爆发得到的挖掘武器时，心情的复杂程度可想而知。玩家们更加热衷于成群结队地在公会



任务中出没，那种挑战极限的单刷因为失去了对等的回报而逐渐被抛弃，而护石炼金同样也是一个运气成分居多的系统，这样的用概率来拉长游戏时间的做法真的有趣么？我看未必。

创新还是败笔?

乘骑系统的引入可谓是系列的一大创新，配合这一系统而引入的高低差地形以及新武器“操虫棍”开拓了一个全新的思路，让战斗体验变得更加立体，也更有爽快感。而这一系统在本作中得到了进一步的加强，乘骑攻击，或者说操虫棍的存在感再次得到了提升，如果队伍中有使用操虫棍的猎人，那么狩猎将会轻松很多，然而这却是一把双刃剑。

游戏中的G级怪物们相比之前的作品，最大的变化在于攻击几乎没有间隙，各种风骚又快速的招式衔接足以让大多数猎人们苦不堪言，更别提狂龙化、极限状态这些通过提高怪物的速度和攻击力来强行拔高难度的设定了，于是游戏的思路逐渐演变为一人负责乘骑攻击让怪物倒地硬直，其他人趁机上前一通乱殴这样简单粗暴的打法，因而也逐渐丧失了那种分析怪物的行动方式并与之周旋，并最终取得胜利的成就感。在《怪物猎人4》中，我曾给乘骑系统相当高的评价，不过如今看来这究竟是创新还是败笔，还有待讨论。

精明还是迷失?

在《怪物猎人4G》1.1版本的更新中，Capcom为游戏带来了“喜闻乐见”的课金系统，玩家们可以登录到任天堂的e-Shop中购入一些游戏道具，当然老卡很良心地为玩家提供了一个免费的道具包。

老实说，Capcom在《怪物猎人》中加入额外付费内容的做法并不令人意外，也算是如今游戏业的一大潮流，从目前看来也不过是贩卖一些辅助性的道具，总体而言无伤大雅。然而一旦做出了这样的改变，游戏原本的“纯洁性”便受到了挑战，谁都无法保证精明的Capcom今后不会贩卖强力的装备和道具。当然，如果Capcom真的做出这样的事情来，那么无异于是自砸招牌，毕竟谁都不希望这样一个经典的系列最终沦为另一个“人民币”玩家的天堂。

总结

曾几何时，《怪物猎人》让联机这一要素变得流行起来，让众多玩家们充分享受到了并肩作战所带来的乐趣。然而时至今日，游戏在联机系统上做出的调整，更加趋向于网络化、社交化，某种意义上来说，游戏变得更像是维系关系的工具，单人游戏的乐趣被大幅削弱。或许这样的改变是符合如今游戏的发展趋势的，但同时也不可避免地造成了作品精髓的缺失，《怪物猎人4G》仍然是一部优秀的作品，它为系列带来个变革，而至于真正意义上的蜕变，这个重担大概只能交给《怪物猎人5》来实现了。

惊慌度 ❤❤❤❤ 点评人 哪尼

难忘时刻：“哎呀，它射了个什么东西插到我的身体里了？翻滚也掉血！奔跑也掉血！要死要死要死……”由于开始游戏前几乎没有了解相关的情报，并且直接就挑战集会所任务，因此头一次面对新怪千刃龙并被它的鳞片射中后，哪尼我完全不知所措，就在以为自己几乎要猫车的时候被告知只要食用熟肉或者蹲下一段时间即可解除，事后也不由得感慨虽然技术不高但好歹也算个老猎人，如此惊慌失措实在是太失态了。

跑滑跳射，玩命狂欢

日暮城狂欢

Sunset Overdrive

机种 XOne　厂商 Microsoft Games　类型 动作冒险　发售日 2014年10月28日

《日暮城狂欢》由曾经开发了“《瑞奇与叮当》系列”以及“《抵抗》系列”的INSOMNIAC GAMES担纲制作，在游戏的宣传期，制作人曾经表示这是一款承载INSOMNIAC GAMES到目前为止所有野心以及想法的游戏，而作为XOne独占作品也让人对本作格外关注，那么游戏的表现究竟如何呢?

游戏的第一观感就是华丽，这种华丽并不是说游戏的画面如何的出色，而是制作组很好地利用的色彩作为突出画面的手段，通过各种斑斓的色彩组合起来的场景格外夺目，而且色彩表现也控制在一个很好的平衡状态中，不得不说制作组的做法相当讨巧。而游戏画面的一大亮点来自于武器的特效，各种特效的呈现十分给力，无论是爆炸、冻结还是发射激光都很花哨，而敌人被击杀时各种夸张的表现手法也让游戏体验增色不少。最重要的是，无论画面中有多少的怪物同屏显示，游戏的帧数始终保持在一个极其稳定的值，个人认为这一点远比画面精细度重要。



游戏的一大特色就是那跑酷式的操作，而通过呈现跑酷动作以及杀敌提升的核心系统“风格系统”使得两者能够完美结合，而不跑酷就容易被秒杀的设定也迫使玩家适应这种移动方式，在掌握各种移动操作时，游戏的乐趣也会成倍的提升。游戏的主线流程约为10个小时，加上各种支线以及大量挑战任务可谓耐玩度十足。另外，游戏中有超过800个的收集要素，每种收集要素都与成就对应，而且这些收集也非无意义的收集，通过收集可以获得相应的货币在商店中购买强化道具，而且这些收集的取得比较考验玩家的操作，因此收集的过程也并不无聊，加上所有收集要素都可以通过购买藏宝图来寻找，因此只是按图索骥的工夫罢了。



游戏的网战“混沌小队”可以说是热闹非凡，网战最多支持8名玩家，各位玩家需要合作完成任务并抵御最后的防守战，只有通力合作才能取得胜利，但让人遗憾的是网战提供的任务并不算多，新鲜过后就难有让人重复的动力，但相信会有后续DLC追加网战内容。

虽然本作是一款欧美作品，但游戏的种种设定却有早年日式游戏的风格，在“GTA式”沙箱大行其道的今天，有一款如此独特的开放世界游戏实属难得，相信无论是偏好美式游戏或是日式游戏的玩家在本作中都能找到自己喜欢的亮点。惟一的遗憾恐怕就只有作为独占作品，微软却没有为本作进行中文化，但这瑕不掩瑜。总而言之，作为XOne独占作品，本作的素质已经超额完成了任务，在这里将本作推荐给所有XOne玩家。

爽快度 ♥♥♥♥♥　点评人 伽蓝

恶搞时刻：游戏中各种恶搞的梗可谓层出不穷，《绝命毒师》以及《权力的游戏》等热门美剧都惨遭毒手，而且还有各种隐晦的搞笑提示，英语水平过关的玩家不妨从游戏中多留意一下角色的对白。

在帝国东部玩马拉松的 RPG

英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ

英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ

机种 PS3/PSV　厂商 Falcom　类型 角色扮演　发售日 2014年9月25日

《英雄传说 闪之轨迹 Ⅱ》其实算得上是“《轨迹》系列”十周年纪念作，也因此，《闪之轨迹 Ⅱ》在发售之初就引起了不小的关注，对于玩过前作的玩家来说更是望眼欲穿，因为《闪之轨迹 Ⅱ》的到来就代表着粉丝们能够看到他们日思夜想的帝国内战。结果等游戏到手之后，大家都发现——这游戏讲述的不是贵族派和革新派的内战，而是学生们的心路成长历程，同时也是黎恩的受难史。

帝国内战的主战场是帝国西部，而本作里玩家能够活动的区域只有帝国东部，既然无缘主战场，那么玩家们就只能在东部四处逛了。游戏的开头紧接着前作的结局，不过却是在前作结局的一个月之后(游戏里一个月，现实里一整年)，黎恩醒来之后回到故乡悠米尔修养身心，之后故乡遇袭，为了救回妹妹爱丽榭与艾尔芬公主，以及与Ⅶ组成员重逢，他再次踏上了旅途。



一直以来“《轨迹》系列”的作品都是以章节来进行剧情之间的分段，《闪之轨迹 Ⅱ》则不然，虽然它也是讲剧情分成好几个部分，却并不是按照章节的形式，比较通俗易懂地来说，就是按照“部”为单位来进行分段，本作分为讲述Ⅶ组成员重逢的第Ⅰ部、黎恩身陷敌营获得成长的幕间、搜寻各地学生并解放东部各大城市的第Ⅱ部、为内战画上休止符的终章、以罗伊德和莉夏为主角的外传以及讲述Ⅶ组校园生活结束的后话六个部分。第Ⅱ部在帝国东部东奔西跑的情形让不少人想起了当年的《空之轨迹SC》，同样是全国跑马拉松，经过八年的进化，主角再也不用徒步跑，而是可以骑马骑摩托甚至乘坐飞空艇来瞬间移动，一些前作里去过的地方例如辽阔得哪怕骑马都觉得远的诺尔德高原在本作里也加入了瞬间移动的菜单，在进行地图探索时非常方便。



对于剧情细节的描写是“《轨迹》系列”的最大卖点，哪怕是主线剧情评价两极分化的本作也不例外，学生们在内战期间的四处活动、各支线里所隐藏的关于世界观补充的重要讯息等等都是让粉丝们乐而不疲的要素。外传里能够看到3D化的克洛斯贝尔让不少老玩家十分感动。

在系统方面本作的进化不小，新加入的增幅强化系统与黎恩的“神气合一”模式在本作里非常具有实用性，前作里如同逆天BUG般的回路在本作里非但没有削弱，反而在这基础上又追加了几个更为强大的回路。不过也因为太过强大的缘故，在后期装备基本到手之后整个游戏都变成了先制攻击一刀流。骑神战进行过调整之后没有了前作里那如同猜拳般的运气成分，不过战斗节奏略慢的问题依然存在。

就在玩家们以为Falcom在本作里会像当年《空之轨迹SC》一样，让主角的故事拉下帷幕时，在终章的最后我们才发现这非但没有解开谜题，反而让一切变得更加错综复杂了。属于黎恩的故事何时才会迎来让玩家们心安的结局，这一切还得静候Falcom的佳音。

饱满度 ♥♥♥♥♥　点评人 秋沙雨

心碎时刻：秋沙雨我在本作里十分喜欢一个角色，在发售前刷微博得知了这个角色的结局之后，在一周目时每次看到这个角色都有种特别的触动。虽然已经提前知道了角色的末路，但是在亲眼看到的时候还是会觉得心塞。在后话里操作他的时候一直有种身陷梦境的不真实感，虽然这对于黎恩等人来说与梦境无异。

没有想象中先进的《先进战争》 厂商 Activision

使命召唤 先进战争

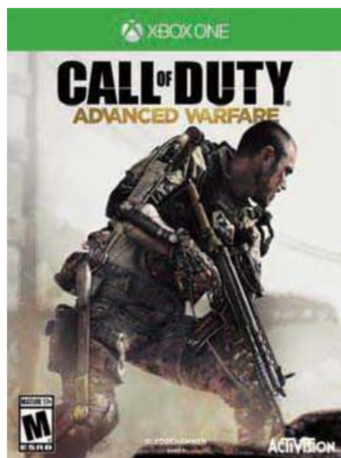
Call of Duty: Advanced Warfare

机种 XOne/X360/PS4/PS3 类型 主视角射击 发售日 2014年11月4日

去年的《使命召唤 幽灵》可以说是一个比较失败的作品，游戏从公布当天起就看不到什么卖点，再加上原制作组的《泰坦天降》表现惊人，两厢对比之下感觉更加强烈。虽然动视一直对该作的销量讳莫如深，但“4代之后系列销量最低”这一头衔应该没跑。

反观今年公布的《使命召唤 先进战争》，真可谓是卖相好得出奇。光奥斯卡影帝凯文史派西的加盟就足以吸引全球玩家的眼球，而预告片中身穿外骨骼动力服的战士也令人印象深刻。

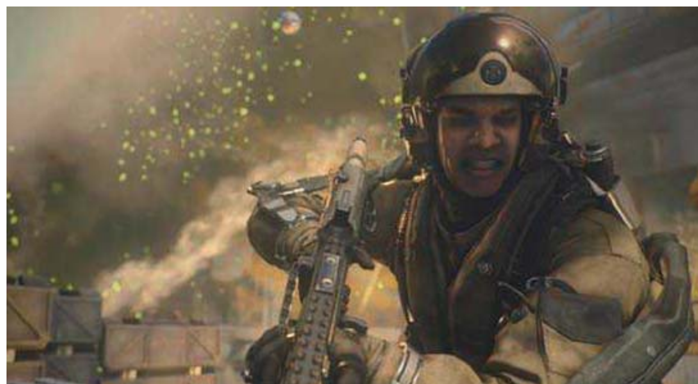
先进战争这个名字，显然是有意和IW缔造的《现代战争》叫板。而二段跳、冲刺等动作的加入，也很难不让人联想到IW如今打造的《泰坦天降》。虽然有模仿之嫌，但广大玩家不会在意，只要游戏足够好玩就可以了。而对于年年都要在《使命召唤》的联机模式中度过悠长时光的系列铁杆来说，各种未来要素的加入无疑会给已走入瓶颈的联机模式带来真正的变化。



笔者在东京游戏展上有幸提前体验了本作。首先要声明的是，笔者今年最喜欢的游戏之一就是《泰坦天降》，因此很自然就要拿《先进战争》与之一比。试玩的结果让我略微失望，因为新要素的加入并没有让自6代之后一成不变的联机模式发生革命性的变化。

东京游戏展上的试玩或许不能说明问题，但当我玩到正式版时才发现，我之前的感觉是正确的。可能为了刻意作出区别，本作中的二段跳和瞬移都略显机械，远不及《泰坦天降》来得自然。而最为关键的是，游戏的地图设计依然走的是之前的老路，并没有因为加入这些新能力后设计一些更为复杂的立体场景。





此外骨骼动力服本身并不提供防护效果，使得联机模式中的玩家依然脆弱无比，因此带来的后果就是对战的节奏没有发生变化。反观《泰坦天降》里的玩家虽然也很脆，但由于加入了泰坦这个耐打的大家伙，使得游戏感觉和《使命召唤》有着巨大的不同，所以新鲜感十足。另外单机模式中数量众多的未来武器，在联机模式中也不能使用。当然这应该是出自游戏平衡性的考虑，但这也使得联机模式的新鲜感打了折扣。

《先进战争》的另一失败之处是搞砸了第三个模式。从《战火世界》开始，每作《使命召唤》都有三大模式，战役和联机是一定有的，剩下一个模式未定。IW组是特别行动，T组是丧尸，去年的《幽灵》发明了一个灭绝模式。而本作的第三个模式是生存，这个模式实际上和《幽灵》里附赠的生存没有什么区别，只是加入少量外骨骼动力服相关的升级要素。无论是可玩性还是耐玩度，这个模式都远不及之前几作的第三个模式。可能动视对此也是心知肚明，所以硬生生地给生存模式最后套了个丧尸的马甲，玩家在游戏里可以打上一波丧尸。而从目前公布的DLC情报来看，这个丧尸模式还真成了接下来的重点，真是让人始料未及。不知道未来T组的丧尸还会不会出。

从《先进战争》来看，“《使命召唤》系列”面临的问题不但没有解决，反而更加突出。如果要讨论原因，相信还是和开发人员的流失有关。如果明年T组的《使命召唤》还做不出变化，那么这个系列的衰落恐怕是不可避免的了。过去T组要仰仗IW的照顾，如今却成为决定系列命运的关键因素，真可谓是三十年河东，三十年河西。不过这未必就是一件坏事。





进化度 ❤❤ 点评人 纱迦

惊艳时刻：本作战役模式的CG素质极高，达到了几可乱真的程度。尤其是影帝他老人家的演技，完全不逊于他在得奖影片中的表演。以往明星乱入游戏的例子也不少，但技术含量最高、表演最精湛的，非他莫属。

华美的外表下总觉得缺了些什么

讨鬼传 极

讨鬼传 极

机种 PSV/PSP 厂商 Koei Tecmo 类型 动作 发售日 2014年8月28日

作为一部资料片来说，我除了厚道两个字之外想不出别的词来形容本作了。新增武器有三种，战斗风格追加两种，追加后续剧情长度跟前作相当，而且还有出色的过场CG动画，大型鬼数量激增，作为收集要素的御魂还一口气增加100个，这样的内容确实厚道得没话说。而作为一款动作游戏，武器的平衡性虽然还有些不足，但每一把都有相当独特的个性。而且更出色的是在联机过程中，不同风格御魂团队配搭起来有非常丰富的战术变化，这点也是本作联机模式的成功之处。而官方在话语地区普及本作的力度也让国内玩家感动，除了推出官方中文版之外，还特意举办了“华人御魂设计大赛”，让国内的参赛者绘制本作的御魂，并让优秀作品加入到游戏中。这些举动都能看出Koei Tecmo对话语市场的重视。

虽然内容厚道，但是作品本身的销量还是比前作缩水了不少。虽



说造成销量下降有很多因素，但本作也确实存在不少问题。其中最突出的一点，我认为是在于本作在后期的内容过于枯燥。没有隐藏的最终BOSS，没有气势庞大的超大型敌人战斗。后期任务依然是千遍一律的BOSS连续挑战。这些前作就已经表露无遗的问题在本作反而



变本加厉。玩到后期的玩家很容易感到腻，特别是主线剧情打完之后，看着在线本部里任务列表一大堆任务，顿时就会失去动力。哪怕官方在后面不断通过更新补丁和免费DLC的形式推出新任务、新敌人，但依然改变不了这个现状。其次还有一点就是，如果玩家想体验资料片的内容就必须先把前作主线部分内容都打完。这样对前作只玩到一半就觉得有些腻的玩家来说，要体验新剧情就必须将所有老内容都清掉才能体验到新内容和新剧情。

综合来说，本作既是一款内容丰富的优秀作品，深入之后也能发现系统中很多的亮点，但是内容的变化程度却非常不理想，容易让人生厌。

重复度 ♥♥♥♥ 点评人 宇宙人

续作展望：本作在剧情上虽然是告一段落了，但这个世界观依然非常庞大，甚至还埋下了未来和穿越的伏笔。哪天制作组脑洞一开到现代都市讨鬼也不奇怪，但在这之前，我更希望制作组能在任务的设计上多花点心思，以及适当地降低游戏的重复度，这样余味或许会更好一点。

失败，也是一种宿命

厂商 Activision

宿命

Destiny

机种 PS3/X360/PS4/XOne 类型 主视角射击 发售日 2014年9月9日

老一辈玩家应该还得记得香港歌手李克勤有一首非常励志的招牌歌曲《红日》，里面最让人印象深刻的歌词之一，就是“命运就算颠沛流离，命运就算曲折离奇，命运就算恐吓着你做人没趣味……”，而当《宿命》发售后，因为原名“Destiny”也能够被翻译成“命运”，这句话就被玩家在各种社交平台上拿来调侃自己对于这款MMO风格FPS的感受。实话实话，歌词为了抓耳，遣词造句肯定总是特别夸张，用于形容一款游戏的素质公道吗？

很不幸，事实上，对于《宿命》我们再也找不到比这段歌词更为公道贴切的评价了。

《宿命》的颠沛流离，可以从开发商Bungie完成对微软的承诺，开发了由他们操刀的最后一款“《光环》系列”作品《光环 致远星》后算起。《宿命》的开发计划正是在当时就立刻启动，已经是独立公司的Bungie投奔到动视旗下，充



满雄心壮志地要为这家第三方发行商创造一个不输于“《使命召唤》系列”的新品牌。

然后，这一开发就是花了4年，时间跨度足够让当时的两个现役《COD》开发组各做两款作品，足够让育碧蒙特利尔捣鼓出四款《刺客信条》作品，甚至足够让《魔兽世界》发布了《大地的裂变》和《潘达利亚的迷雾》两个庞大的全新资料片。



而花了四年做出来的《宿命》，是一个单张地图开载具几分钟就可以逛到头，毫无值得探索的细节，而且做每一个任务还得单独传送，所谓星球间的飞行也不过是一段读取内容时播放动画的所谓MMO。更不用提它的主线故事长度短得可怜，里面还塞满了毫无变化的战斗和平铺直叙得让人犯困的剧情。

而《宿命》的曲折离奇，则是体现在其通关后。这个作品从内容丰富度上乏善可陈，而为了让其拥有与MMO相称的重复游戏价值，Bungie采取了常见的游戏内容重复叠加手段，把关卡变成随机副本，加入各种高难度骷髅限制玩家攻关手段，还干脆把角色职业等级的最后10级变成需要用堆装备而不是练级来冲上去，等于让玩家把升级这种事关战斗力的事情完全交给随机数去决定。

当一个玩家发现自己已经打了几十遍高难度的副本，却仍然抽不到一件能够让等级再次提升的装备时，那就不只是做人没趣味了，就连这游戏，都让人完全没法玩下去了。

刷到死 ♥♥♥♥♥ 点评人 稀饭

续作展望：动视和Bungie签订了10年的合约，其中4年被拿来开发《宿命》，而现在游戏卡在一个不上不下的点上，本身架构有问题，继续出系列作品并不讨好，而如果让Bungie重做一个新作品则意味着再冒一次险，无论动视最后有什么打算，《宿命》的未来，肯定都算不上一片光明。



文 浪燕陵　编 哪尼　美编 小瑟

2014 一个游戏人的提前总结

阅读前的开胃沙拉：本文绝对不标榜客观，因为我坚信每个人都无法避免主观，只有在理解这个前提下兼顾客观，才能做到一定程度的公平公正。

所以，一些不影响结论的考究细节，大家就请放过我金鱼一般的记忆力吧。

总论，就是谈很多很多的游戏

作为一个主业、副业和业余生活都长期浸漫在二次元领域的不上进小年轻，我每天的清醒时间基本都分配给了以下几个任务：上网，编辑，打字，看书，玩游戏，看视频，当然还有一丢丢的情感琐事。因为时间分配得还算合理，好吧事实上就是三点一线都在宅，我总能够利用业余时间打足够多的游戏，看足够多的闲书，追足够多的动画。现在我上下班要在地铁里分别猫 18 分钟，算上等车的时间，刚好可以分给两集新番或者一集美剧。偶尔看得爽了，在公司排队打早餐和午餐，以及独享下蹲人生的时候，还可以再补一小段——只是那样就有点过犹不及了。

2014 年初，经过精确的计算，我给自己定下了打通 36 款大作，看 24 本闲书的基础任务。今年的游戏业和出版业都比较传统，10 月和 11 月连续喷薄了一阵，然后就一起开开心心等待圣诞商战了，没有给孤苦伶仃的 12 月留太多的重量级作品。于是 11 月底我粗略一算，年初定下的任务基本都超额完成了，这么一来，本来应该最后冲刺的 12 月就变得颇有余裕，可以一门心思地用来考究《龙之世纪 审判》为何可以玩 120 小时了。

只是静下心来，看着那一大堆分门别类的游戏截图，今年虽然充实也不空虚，但总觉得少了什么。2011 年我记住了《巫师 2》和《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，2012 年我记住了《质量效应 3》，2013 年我记住了《最后生还者》和《横行霸道 5》，至于 2014 年……有点赧然地说，我将今年唯一一次突破 200 小时的游戏体验献给了《激战 2》。虽然它的 IGN 评分有 9 分，让我沉迷的基本是单机体验和 MOBA 竞技场，但它确实算得上是一款网络游戏。

总体上来说，2014 年的游戏界，本来应该是挺让人期待的。年前的那会儿，看着各种霸气侧漏的宣传片，想着今年不仅有《使命召唤》系列和《刺客信条》系列的年番新作，《泰坦天降》、《看门狗》、《宿命》这种先声夺人的焦点作品，《邪恶深处》、《闪之轨迹 2》、《中土 摩多之影》和《边境之地 前续》之类的有趣之作，还有《巫师 3》、《龙之世纪 审判》和《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》这三款可以一锤定音的超级续作。

可惜，这个世界的幸福总是来得润物细无声，而让人虎躯一震的坏消息却永远都是那么地突如其来。《巫师 3》延期了，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》延期了，对于这种可以一扫而过又痛心疾首的消息，我实在记不起两者的先后，唯一的好消息是《龙之世纪 审判》虽然也跟风延期，但至少在 2014 年的尾巴发售了。这感觉，也就是种相对好一点的味道。

当然我们好歹也能够聊以自慰，毕竟今年将突破、革新、革命甚至逆天改命之类的概念放在身上的游戏，有点多。《泰坦天降》自称是一款颠覆传统 FPS 玩法的作品，既有单机游戏的沉浸式体验，又有多人游戏合作与对抗的互动，但

玩家最后知道的真相是，这游戏不过是没精力、没时间做单机模式罢了；接着《看门狗》感觉就更厉害了，还没做完就顶着一个光环："被业界公认为开启次时代游戏大门的作品"，在2014年的上半年甚至风头盖过了育碧当家花旦《刺客信条》的新作，可惜真的玩上手，画面缩水成狗就不说了，大概也就刚值IGN最后给的8.4分；至于下半年的《宿命》，一开口就是投入了5亿美元，再开口就是这笔投资要用到未来十年，潜台词自然是这个品牌可以玩个十年八载，问题是这个远大目标估计单靠这款作品是做不到了，后期千篇一律的刷刷刷模式依旧是上个时代的，至于后续更新或者新作能不能扭转格局，也得先看制作商还有没有机会继续折腾；然后是年番新片《使命召唤 先进战争》，主打的是满地机械外骨骼的科幻战争，请来了《纸牌屋》的主演凯文·史派西饰演大反派，试图实现从二战到现代，又从现代到近未来的背景转变，但从反响来说只能算是不功不过……以上种种罗列出来，或许你大体都算是心有同感，但肯定也有那么一两个游戏，你一边吐槽的同时也一边买账了。

恩，因为我也是这样。

于是问题来了，这种有点茫然惆怅，有点淡淡哀伤，有点被欺骗被强奸了的感觉，究竟是怎么一回事呢？



别给宣传贡献太多感情

要说2014年的游戏界给我的最大启示，那肯定就是学会淡定看待所有的宣传资料：包括但不仅限于文案，图片，访谈和实机试玩，当然还有用半截海绵体就能想到源头的"泄露"视频。

或许曾经，任何有关未发售游戏的信息都让我们奉如圭臬，视若秘宝。只要一小段文字就能让我们浮想联翩，几张设定图就会让我们脑补出半个世界，至于好几分钟的CG演示……还记得这十来年间，好几款《最终幻想》公布时的惊讶、欢呼和尖叫么？

那是宣传还算实诚的时代，游戏媒体仍有公信力的时代，同时也是玩家可以相信自己眼睛的时代。

但现在，我觉得那个时代已经逐渐远去了。而且这种演化，或者说衰退，已经不再仅仅是业界核心的从业人员能够感受到，就连每年只买几款游戏，或者干脆全部都玩盗版的中轻度玩家，也能够从网络大潮中切身处地般体验到。

对于今天的我来说，只要判明了一个游戏新闻是出于宣传目的，往往就会立刻想到它预期的效果，然后结结实实地给相应的表现力打一个8折。试想一下，要是最近才看到《看门狗》的实机演示视频，你还会相信那惊艳无比的画面吗？用PC高档配置加特别优化做出画面，然后放出视频的坊间传言，我暂时算是信以为真了。同样的，要是最近才听到《刺客信条 大革命》能够做到千人同屏，动作不一，栩栩如生，你肯定也会像我一样，合理地怀疑一下人物的细节贴图，以及本世代主机能够跑起来的实际帧数。事实上也证明了，就算我换了E3 1230 V3，16G DDR3加GTX760的PC，打上1.2版的补丁，用最低级的FXAA阴影，900P画质，《卡顿信条 显卡大革命》也不负众望，果断稳定在45帧左右。

一系列惨痛的教训，告诉了我们一个古老得不行的道理：科学技术是第一生产力，没有出现突破性的技术，并顺利普及，那任何宣传上的技术突破都只是空谈——这是一个看起来非常浅显的道理，但我们以前总是会犯浑，以后肯定也会。但为了保持对游戏事业的热爱，最好还是从自己做起，学会冷静看待。

不过，在鱼目混珠，种类繁多的夸张宣传中，并不是每一种都涉及到技术，或者说高明的游戏宣传，都不会太拿技术来说事。一如某国产品牌的手机最近爱上了情怀，于妈每次出新剧都要惯常自黑那样，越是难以捉摸，又越是能够让玩家受用的物事，就越是容易在宣传中让我们措不及防。你可以说这种方法打在了我们最柔软脆弱的部位，最是滑头最是无耻，但说不定人家提到的东西，宣传的时候没有做到，但游戏发售的时候就真的做到了呢？退一万步来说，发售之后让游戏媒体，粉丝玩家给帮忙做到了呢？

例如，9月9日发售的《宿命》，虽然已经让好一部分玩家感到厌倦，但靠着首日5亿美元的发货金额，到现在可能早就回本外加盈余了吧？只是，在Metacrtic这个收集媒体平均评分的网站上，《宿命》的PS4版本只有76分，XBOXONE版本是75分，远远低于发售前大家对它的期望值。这时候制作商就得说了，我们5亿美元的投资是长期计划，那些媒体只是玩了十来个小时就来评价我们的游戏，是非常不客观的。言下之意似乎是，我们的光彩被掩盖了，但我们没有放弃，我们还在努力。



你们看，宣传时说自己可以玩很久很久的游戏，末了就是能够有这样的底气。不管我们觉得《宿命》究竟有多像网络版的《边境之地2》，它确实可以让你刷到天昏地暗，日月无光，前提是你完全不考虑乐趣，而且刚好流落孤岛，有一条网线和一台主机，手头上只有这款游戏。不过你可能会问，这个疗效就连资料片一般的《边境之地 前续》都能做到，为什么还要花钱买这剂需要长期服用才能评价味道的怪药？

我想了很久只可以回答，或许是因为有钱所以能够任性？

只是，今年伤得我最深的，并不是素质平平的《宿命》，当然也不是各种昙花一现的网游。俗话说爱之深恨之切，素质可能比《宿命》更好，命运可能也比大多网游更好的《泰坦天降》，才是让我对厂商宣传策略大彻大悟的真命天子。这么说当然不是强调我一直太傻太天真，只是每个热爱游戏的玩家都会重复走着怀疑，相信，坚信，怀疑，然后又相信又坚信的过程，在面对游戏宣传的这条大路上，我感觉自己就快要走到循环的尽头了。

当日，《泰坦天降》的宣传有多强？不止一个游戏媒体界的老朋友热情地向我推销过这款游戏，QQ刷了一轮，微博刷了一轮，后来微信又刷了一轮。有个资深作者直接给我写了一篇文章，分段分点地详细介绍了《泰坦天降》能够带来的革命，对游戏有着单纯热爱的他，似乎觉得这款游戏能让当下强调自己是单机或者网游的作品都如奉雷音，受益匪浅。然后还有位玩家，力劝群里的家伙一起联机，然后私密说要是我不买，可以多买一份送给我，哪怕他当时还领着实习期的工资……



当日，我对《泰坦天降》的期待有多高？几乎从来不网购外服虚拟版游戏的我，忐忑地买了这款游戏的本体加季卡，然后上 steam 花了 1.99 美元收了《泰坦天降的最后时刻》，没错就是那份放在游戏列表中贩卖的创作秘闻，最后花了好长一段时间拾起刚过六级的英语仔细舔完。那时候我还不知道，后来有人会认真仔细地翻译好这份资料，做好排版放在几乎不伤眼睛的纸张上。

但是结果呢，先不说 Origin 在天朝网络下的傲娇问题，反正 VPN 啊网游加速器啊之类的小工具，这些年下来资历老的网民都是不缺的，但是《泰坦天降》真的不是一款可以长久沉迷的游戏，无论是跑酷移动还是坐上泰坦，新意和快感都有了，但就是缺乏把人留住的点睛之笔。我对这款游戏疯狂沉迷了一两个星期，然后热情就开始大幅减退，而且每每想重新登录的时候，总是找不到一个让我斗志重燃的理由。

和今年大多数主打网战，缺乏剧情体验的 FPS 游戏一样，《泰坦天降》的黏着度有一条可怕的跳水曲线。看着 Origin 上的它，以及它身边的《植物大战僵尸 花园战争》，想到这两款游戏我都没有玩过 60 小时，就突然很是想念那些可能很笨，笨到在今天还埋头做单机剧情，用高昂的成本去做一次性消费品的家伙。

尽管我打通《使命召唤：现代战争》三部曲加在一起也用不到 60 小时，但我会觉得这些时间花费得很是充实，而且愿意调到最高难度再来一遍。

我不知道那些做游戏宣传的朋友，是怎么看待今年的这些“宣传神话”的。无论是《看门狗》还是《刺客信条 大革命》，抑或是《宿命》以至于《泰坦天降》，从公开的数据上看，好像都是成功盈利的。但在那越来越高的开发成本中，究竟有多少是用于内容研发，又有多少是用于宣传公关，我想并不是普通玩家可以知道的。

作为一个偏向于传统主机、掌机和 PC 单机游戏的从业者，我一直都有一股不想否认的优越感：我们喜爱的作品虽然普及度比不上网络游戏，但这个圈子是良性循环的，一款优秀的单机游戏总能培养出一群铁杆的粉丝，然后在良好的口碑中诞生出有趣的续作，通过口耳相传吸引到更多可爱的玩家。

在这个循环中，我们愿意掏出自己心中的信任，交给可能比较陌生的另外一些人。我们之所以会这么做，仅仅是因为大家都爱着这些游戏。我们可能是玩家，可能是制作者，可能是贴吧管理，可能是论坛热心人士，甚至可能是拿着你的 PSV 偷偷玩《闪之轨迹 2》的物理老师。

但这种质朴而又纯粹的信任，可能正在被商业腐蚀下的宣传策略一步又一步地削弱着。上面提到的这些游戏，我买了《泰坦天降》、《植物大战僵尸 花园战争》和《刺客信条 大革命》，但



我忍了一下手，没有买《刺客信条 叛变》，虽然我也顺利将主线玩到 100% 同步了。如果换作前几年，特别是刚玩完《刺客信条 2》的时候，要是知道下一年会连续出两到三作《刺客信条》，我肯定马上一口气全部买买买。这种观望的态度会逐渐在玩家群体中蔓延开来，最终影响到单机游戏系列，甚至单机游戏厂商的销量。

言过其实，偷龙转凤，过分夸张的游戏宣传，很有可能会破坏这个脆弱的产业链。对于几乎是一锤子买卖的单机游戏来说，任何高明的欺骗都可能会带来一次商业上的成功，但狼来了的故事谁都知道，同样的招式对游戏玩家来说，几乎没有机会再用第二次。

任何消耗玩家信任的行为，都是最为愚蠢的。这个已经被网游产业验证了无数次的结论，可能会在未来一两年内，给不少单机游戏系列带来惨痛的教训。

被阉割了的媒体信用

2014 年，国内游戏媒体有一些值得一提的事件，它们不一定每一件都是大事，但对内行人来说都有着一定的意义：

《大众软件》在“青橘众筹”（原 dreamchina）为制作移动媒体发起了一个项目，目标是筹得 100 万人民币，现在累计金额定格在 203.1 万元。

一部分有着《大众软件》血脉的编辑，如 Commando（祝佳音）等开始全力打造门户网站触乐网，主攻高品质，有价值，有趣的移动游戏资讯。

《游戏机实用技术》继续在网络视频的新兴战场上发力，不仅做了好些评测视频，也尝试着做游戏实况直播，收获了一些让人兴奋的效果。

原《家用电脑与游戏》编辑大狗在网易游戏频道上的专题《见证》因故谢幕，为了补充空缺，网易游戏频道又推出了一些颇见平媒底蕴的专栏。

可以说，以上就是我暂时能够想到的，今年一些比较有意思的游戏媒体事件。除此之外，我们更多的是听到玩家，用户甚至厂商对游戏媒体的连番质疑：“这篇新闻一看就知道是厂商塞的。”“这个评测明显是枪手写的软文。”“只有火星人和天线宝宝才会相信这样的评分。”“这篇文章一共提到五款游戏其中有三款是这个月公测的你敢说不是故意的？”

绝大部分的质疑都是指向于网络游戏媒体，大家对网络游戏媒体的信任度降至历史最低点。谁都知道这种情况为什么会出现，但谁都没有办法说清楚，这种情况要怎样才能够不再变坏。

于是，我们看到的是一个非常可怕的景象。这几天我刻意地点开一些游戏新闻，不管是说主机的，PC 的，单机的还是网络的，要不就是只有三三两两的评论，要不就是一连串意义不明的字句，要不就是“编辑吃屎了”、“小便收钱了”，和新闻内容最有关系的可能就是“这游戏谁玩谁傻逼”，在 80~100 个抽样调查的页面上，真正有营养的评论不超过 30 条，而且往往集中在有限的几个页面中。缺乏思考的言论就像是来自地狱的撒旦之锤，一举砸碎了网络游戏媒体和受众之间的信任桥梁。

曾经有一个读者朋友问过我，你们是不是真的会收厂商的钱？我完全无需思考，虽然很可能被误解但也只可以答“是”。

幸亏他又继续追问了，你们是不是真的会捂着良心写软文？这个问题很纠结，但我依旧只可以回答“是”。

蒙上天开恩，他再一次追问，那，你们应该完全没有立场，给玩家说公道话了吧？对于这个问题，我答得特别斩钉截铁：“不”。

这种事情有点像当了婊子又立牌坊，但事实上，网络游戏媒体确实需要在夹缝中生存，需要平衡好厂商和用户的需要，这是它们的立场，也是它们的考验。推而广之，只要市场打开，可能所有游戏媒体都将会面临，或者已经面临过这个考验。

网络游戏媒体需要靠广告来盈利，也需要靠流量来支撑，它们一方面要让厂商舍得给钱，一方面也要让玩家值得留下，这是一种在双刃剑上舞蹈的艺术，不用掩饰，也不用讳言。

厂商媒介肯定会冲着最有公信力的页面约谈合作，肯定会希望放上看似不着痕迹的软文，肯定不会太过考虑你信任破产之后要如何收场，因为它们能够肯定自己的产品得到广泛曝光就足够了。当一个网络游戏媒体能够理解个中的厉害，自然就会思考出一种特立独行的存活方式，只是大多数的它们都陷入了一个难堪的死循环：为了广告盈利辜负了玩家的信任，流失了玩家之后减少了收入，为了维持收入只好寻找更加粗暴的广告，然后越来越低端的广告送走了越来越多的玩家……

对于这个问题，有些网络游戏媒体已经探索出了一点解决之道。例如，严格区分开运营自主内容和商业内容的编辑团队，明确指定好各自的一亩三分地，哪些位置、栏目和页面可以放广告，哪些地方坚决不能，都会有一个可以遵循的规定。

网络游戏媒体不能祈求厂商皇恩浩荡，同样也不能期待玩家一再厚爱。厂商想说的往往不是玩家想看的，玩家想看的又往往不是厂商想说的，那暂时比较好的方法就是将两者的需求分开，然后各自满足。哪里能卖哪里不能卖，需要

玩家只可意会不可言传，而且最好不要让厂商知道。只是这样一说，一个有意思的问题就来了，为什么到了2014年，主机，单机，端游，页游和手游都蓬勃发展的今天，厂商和玩家居然会变得如此对立呢？

最大的一个原因当然是，现在大部分会投放广告的厂商，都是做网络游戏的。一如我之前提及到的，现在国内的网络游戏，不管是自研的还是代理的，绝大部分都会不断消耗玩家的信任：免费游戏，道具消费，看上去是卖了个便宜，实质上挖了个无底洞，既要温水煮青蛙，又要装点门面说得好听。玩家在一定时间内可能会心甘情愿地做傻子，这个时间在十分钟，两三天，几星期，一个月到大半年不等，但他们极有可能在某一天就幡然醒悟，然后破口大骂厂商的黑心无情。

所以我们不难发现，国内的网络游戏厂商，一来大多不会刻意包装推广他们的游戏制作人，二来也不会有多少相关人士受到玩家的大力追随。我们会记得任天堂的宫本茂，记得Konami的小岛秀夫，记得Capcom时代的三上真司，记得白金工作室时期的神谷英树，记得FPS之父约翰·卡马克，记得龙与地下城之父加里·吉盖克斯，这样的名字可以列出一整串。但在国内呢，可能会有人记得《仙剑奇侠传》系列的姚壮宪，《轩辕剑》系列的蔡明宏，《古剑奇谭》系列的张毅君，《剑侠情缘OL3》的郭炜炜，除此之外还有多少人呢？另外别忘了，上面提到的这些国内游戏要不就是单机，要不就是继承了单机的底子，实际上获得的绝大部分口碑都和国内主流的网络游戏理念没啥关系。

没有信仰，过于现实，不懂游戏，急于逐利，这四点几乎是国内网络游戏厂商的通病。核心玩家不屑于触碰国内的网络游戏，大多数原因也是因为预料到他们的本事。我们来玩游戏，自然也是理解游戏厂商是需要赚钱的，他们提供影像化、可操纵的快乐，我们为了快乐付费，本来是一件天经地义的事情。但如果网络游戏厂商不懂得节欲，对金钱的诉求没有一个限度，做出来的游戏不断怂恿玩家付更多的钱，而且明摆着砸钱越多的玩家就会相对越强，那玩家和厂商之间的关系绝对是趋向于变坏的，因为被迫自愿付费的玩家总会走到一个临界点：要不就是厌倦了用钱堆砌出来的虚无快乐，要不就是看清了网络游戏厂商潜藏着的贪婪嘴脸。





在这种情况下，国内的玩家和网络游戏厂商，又怎么会有一个相对融洽的关系呢？说句实在的，现在的玩家不会像前几年那样，举着横幅带着菜刀到网络游戏公司门口闹事，就已经素质提高了很大一截了。或许也正是考虑到这层关系太过微妙，国内网络游戏厂商虽然会在内部和业界宣传玩家如何喜欢自家的游戏，但其实说到底就连他们自己也是不信的。曾经有某著名网络游戏将玩家请来了自家公司，大家竟然相处融洽宾主尽欢——因为他们请来的都是土豪级别的玩家，商量的是"你们想要怎么玩，我们的游戏就怎么改。"

玩家和网络游戏厂商关系紧张，从个体上看，最大的受害者是玩家，其次是游戏媒体。玩家在一款坑爹的网络游戏里投入了大量的金钱，很有可能会影响到生活，家庭，工作和学习，最后远离所有的游戏。游戏媒体没有办法缓和双方的关系，一边是直接的衣食父母，一边是长期的米饭班主，得罪了谁都不好过活，但有意无意中总是会得罪了某一方。

当然如果是小说家言，自然也会说从宏观来看，最受拖累的会是网络游戏厂商和中国游戏产业。但对此我并不是十分赞同，因为赚到钱的投资人早就转移目标了，拿到钱的厂商估计也投入下个项目了，你说游戏后来死了，被玩家集体唾弃了，跟他们又有什么关系？至于说到中国游戏产业，这个问题就更有意思了，中国游戏究竟是自成产业，还只是一个被传统投资方操纵着的傀儡产业，我觉得都是一个需要讨论的问题呢。、

从纸张走到网络，从平媒走到网媒，游戏媒体的信用度逐渐缺失，实际上体现的是玩家和网络游戏厂商的信任割裂，是中国游戏的转型之痛。从我个人来说，我当然希望这只转型时期的一个弊端，而不会从此根深蒂固，一直成为中国游戏的罪恶之根，痛苦之源。

只是从真正的情况来说……我实在不敢妄言。

RPG关键词：粉丝向，众筹，网络化

前面说了不少放在空中楼阁的事情，接下来我们不妨开心一点，将视野放回到有趣的游戏身上。要提到具体游戏，首先不得不提的肯定是RPG，不管今年RPG游戏的数量是不是隐约间又少了一些，它依旧会是判断这年游戏整体质量的一个标杆，而且在未来很多年内都会一直占据着这个举足轻重的地位。

原因无他，角色扮演，包括更加广泛的扮演定义，这类能够提供极强代入感的游戏类型，总是会站在主流的风向上。

从2014年的情况来说，我们几乎已经完全迈入了一个RPG就需要做情怀的时代。今年最为耀眼的RPG，《龙之世纪 审判》已经是系列主体上的第三作，经历了《龙之世纪 起源》复古式的惊艳登场，《龙之世纪2》的略微沉沦，看怕整个品牌就要跌入次一流，Bioware和EA算是知耻而后勇，乱足劲做出了这款内容厚道元素丰富的开放式奇幻RPG。这作的地图比前两作加起来都要大不消说，粗略比较起来甚至比《上古卷轴 天际》还要大。只是，毕竟人力有时穷，RPG的世界并不是越大越好的，连贯的剧情终究需要在一个可以控制的空间中展开。大家玩一下就会发现，《龙之世纪 审判》的支线任务、收集任务和基地升级实在有点像时下的网络游戏，如果再玩上只是晚了两天上线的《魔兽世界 德拉诺之王》，那这两款同样主打史诗奇幻故事的作品，就实在能咀嚼出一点互为表里，相得益彰的味道。

这种单机任务向网游靠拢的趋势在这一两年并不鲜见，《闪之轨迹》系列的两作都已经颇见苗头，玩家在清理任务的过程中总能感受到厂商故意拖延时间的小小动机。这种做法看透就好，并不需要太过苛责，毕竟现在这种到A地打N只B怪交给C的任务模板，用发展的眼光来看，应该还是比以前强行将玩家留在迷宫中两三小时的做法要妥当一些。而且如果要纵向对比，《龙之世纪2》用着大量重复的地图镶嵌不同的任务，《质量效应》搞出千篇一律的星球来供玩家自由探索，实际上也不比现在要高明多少。

从vgchartz网站于11月22日更新的销售数据来看，《龙之世纪 审判》已经卖出了113万份，其中PS4版卖了46.6万份，XBOXONE版卖了22.9万份，PC版卖了17.6万份，剩下的被旧时代的PS3和XBOX360瓜分。当然随着近年来steam、Uplay和origin等游戏平台的崛起，专注于实体版销售数据的vgchartz并不是十分准确，但这个数据还是印证了两点：第一，这次3代的销量要比2代好几乎已经是板上钉钉的事情，第二，新式的加密手段对PC版的销量还是有着不少促进作用的，只是PC平台上的核心单机玩家已经严重流失了。

我在身边的同行、朋友和玩家之间做了一个小调查，基本会关注和购买《龙之世纪 审判》的人都是这个系列的粉丝，而且在首周选择持币观望的家伙占了颇大一个部分。显然大家对好几年前《龙之世纪 起源》的优秀程度还是记

忆犹新，但《龙之世纪 2》带来的那种敷衍感觉，也同样让我们难以忘记。



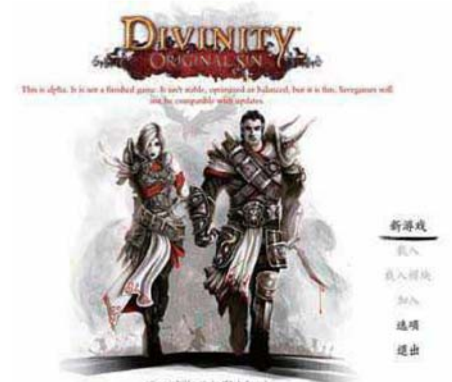


核心玩家，加上粉丝向的心态，往往是最难伺候，也是最容易伺候的。我们曾经沧海，经验丰富，眼界奇高，没有一定水准的游戏肯定入不了大家的法眼，所以绝大部分的国产网络游戏都不会将我们定为主打用户。但相对的，我们一般都有着不短的游戏年龄，一部分人已经有了可以自力更新的工作，也就可以拿出闲钱来购买正版游戏，为我们所爱所恨，所想所狂的传承作品买单。

当下任何一款单机游戏，几乎都必然想做成一个可以传承的系列，RPG 作为代入感最为强烈的类型，更加是如此。现在市面上口耳相传的长青游戏系列，除了一些体育游戏和模拟游戏，基本大部分都是 RPG。只要作品的质量过关，粉丝的钱最是好赚，一个 30~40 小时长度的游戏能够卖 300 多软妹币不说，后续几十元一个的 DLC 也总是长做长卖，往往足以让这款作品火上好几个月。

单机游戏厂商并不是傻子，如果网游真的要远比单机赚钱，而且赚得还很容易，那他们没有理由前赴后继地投入到这个已经成熟了的白热化战场中去。网游中的超大作吸金能力极强这个毋庸置疑，实话说比之单机的超大作可能要高出不少，但网游数量如此之多，能够成为超大作的又有多少呢？只要技术能力过关，现在做网游的风险程度可能真的要高过做单机，当然做网游比较容易谈到投资，这个也是实情。不过如果已经有了长年累月的单机积累，像任天堂、顽皮狗、Capcom、Bioware、Rockstar 和 2K 这样的公司，下大力气做已经成名了的游戏系列，获得几乎可以预期的收益，那又何乐而不为呢？

所以，我们可以看到，今年大部分优秀的 RPG 大作，都是有着过往各种渠道的人气积累的。《龙之世纪 审判》自不消说，还有动作向的《黑暗之魂 2》，怀旧向的《魔法门 10 传承》，同一个世界观用了十年的《闪之轨迹 2》，依托着著名动画的《南方公园 真理之杖》，还有靠着粉丝众筹做出来的两匹黑马《神界 原罪》和《废土 2》。比较例外的是《火焰限界》，这款让人眼前一亮的动作 RPG 由 Spider 制作，FOCUS HOME INTERACTIVE 发行，他们之前合作过的另一款游戏是 2011 年的《妖精 阿瓦隆传奇》，算不上是什么大作。



忠心耿耿的单机核心玩家，不仅能够让游戏厂商的预期风险大幅减少，甚至还可以直接成为他们的群众投资人。这几天有消息说，在众筹网站 kickstarter 上，《星际公民》已经募集到了 6300 万美元的制作费用，游戏版本更新到了 0.9.2，募集依旧在继续。这是一款有着单机底蕴的网络游戏，由银河飞将之父克里斯·罗伯特创办的 Cloud Imperium Games 制作。这款游戏强调可以单人离线游玩，可以自制 MOD 建立多人游戏，没有月费，没有属性道具收费，几乎成为了业界一个万众瞩目的标杆。

虽然《星际公民》创下的记录可能很难超越，但它从 2012 年 12 月开始，历经两年取得的成绩已经足以传达一个堪称美好的信息：原来游戏制作还可以让大众筹资，单机游戏还有纯粹靠粉丝存活下去的可能。这个消息自已让业界精神为之一振，在 kickstarter 上进行筹资的游戏越来越多，其中又以有着单机底子的作品成功率较大。这样的情况也证明了一个道理，良性的游戏市场应该是长线投资，应该是致力于培养玩家和游戏厂商之间的信任的。在信息自由流通的现代世界，只要金漆招牌做好，没有销量粉丝可以一个买两，没有宣传粉丝可以卖力宣传，没有投资粉丝可以先行垫付，甚至投入远超于游戏价格的金钱来支持双方的情怀……

生涯有玩家如此，游戏厂商还有何求？这样的玩家，才是游戏厂商最大的财富；能够做到这一点的游戏厂商，才是游戏界的榜样。这种共同相信一个梦想的利益关系，虽然美好得不太现实，但确实是游戏行业的其中一种未来，说不上是最主流的那一些，但肯定是最让人向往的那一种。

有花必有果，有着美好的开始，也总需要皆大欢喜的结局。在 2014 年，kickstarter 上众筹的《神界 原罪》和《废土 2》，就是最让业界信服的两个结果。和《龙之世纪 审判》相比，《神界 原罪》有着同样深邃的 RPG 底蕴，甚至于我个人而言，更像《博德之门》系列的它还要更为古典一些。《神界 原罪》采用的是无缝的回合制战斗模式，虽然实在是有点过时，但考虑到该作的战斗糅合了各种环境变量和法术效果叠加，玩起来的时候完全不会觉得战斗冗长无聊，而且还很容易就沉迷于其中，一场战斗反复打上一个小时地不能自拔。因为在战斗系统上省下了不少技术精力，《神界 原罪》在大量 RPG 细节上做得几近完美。几乎所有杂物都可以合成，几乎所有具名的 NPC 都有自己的故事或任务，几乎每一场战斗遭遇都是必要而且与众不同的，几乎每一句对话都经过仔细打磨，经常能够让人恍惚间想起当年的《博德之门》系列和《异域镇魂曲》。《神界 原罪》在 kickstarter 筹得了 94 万美元，达到了预期的 236%，对于这个初代并不算遥远，前两作都没有天大口碑的系列来说，这样的回报足以自豪，也足以生存了。

相对来说，同样采用回合制战斗模式的《废土 2》，就有着更为古朴的底蕴了。《辐射》系列曾经被认为是《废土》的精神续作，《辐射 3》偏离了这一点，《新维加斯》又找回了一点神韵，但这个已经适应潮流成为了 FPS+RPG 融合体的系列，似乎还是距离《废土》越来越远了。《废土》初代发售到现在已经过去了 20 多年，期间最值得称道的同类就只有《铁血联盟 2》，虽然很多人都期待着《废土》的续作，但很可能这个市场已经完全定型，再也难成规模了。不过，粉丝的力量是强大的，《废土 2》最终筹得了 293 万美元，是预期的 326%，并且在今年发售了正式版本，IGN 获得了 8.4 分。《废土 2》可能是近几年来最优秀的后末日 RPG，虽然玩法依旧硬派和高冷，但是一如同类作品那般擅长于设计抉择，再加上传统而又出色的剧情故事，《废土 2》还是不负众望地一度登顶了 steam 平台的销售冠军，打破了市场对核心单机 RPG 是否还有受众的隐约顾虑。



不过，完全强调单机和网游区别的说法，在 2014 年也有点不合时宜了。虽然像我一样的老派的玩家，总是会用“单机”一词来划分界限，但这个界限与其说是在游戏模式上，不如说是在心态、情怀和信仰上。最近这些年，不少传统意义上的单机游戏，都提供了一个锦上添花的多人模式，《龙之世纪 审判》有多人地图，《神界 原罪》可以两人合作，这些玩法并不一定会冲击到主体的单机体验，但确实已经逐渐模糊了单机和网游的区别。没有什么游戏需要死抓着单机模式不放，也没有什么游戏做了网游，就一定不能够体现单机的精神。

2014 年，用老派玩家的话来说，就是单机 RPG 越做越像网游，网络 RPG 越做越像单机。主打单机模式的游戏加入了多人体验是一例，一些移动端的网游，例如《锁链战记》、《刀塔传奇》和《乱斗西游》之类，实际上也越来越有着单机闯关的韵味。有着强烈代入体验的单机 RPG，哪怕是全力着眼于网络化，也不是一件太坏的事情。有着单机血脉的厂商投入到了网游的制作中去，总是有机会做出让人眼前一亮的作品。这些作品，也就有机会让国内甚

至国外，想法可能偏离了游戏宗旨的网游厂商比较、借鉴和学习。当然，前提是这些作品能够在保证叫好的同时，又能入乡随俗，在网游玩家的圈子里成功叫座。

在 2014 年中，让我觉得值得一提的网络 RPG 不少，而且大体上都有着我们喜爱的单机基因。例如从单机走向网络的《上古卷轴 OL》，虽然不一定取得应有的成就，但至少迈出了勇敢的第一步，而且我们也不用担心《上古卷轴》系列从此就走向完全的网络化。此外，之前提及到的《激战 2》也颇有意思，这个游戏的国服体验被故意拖长的升级过程破坏了不少，主线剧情和升级过程故意造成的割裂也会让玩家水土不服，但如果坚持下来玩到 80 级，开始体验团队副本、多人竞技和世界动态，这个故意给网游加入单机体验的作品，就会露出底蕴深厚的一面。再者，虽然 Square Enix 出品，盛大代理的《最终幻想 14》和腾讯自营的《天涯明月刀》都是毁誉参半，但两者的游戏体验中都有着强调代入感的段落，而这些都是让作品增色不少的地方。

“原来还有这么多出路”，这是我对 2014 年 RPG 最大的一个感慨，同时也是对 2014 年游戏大势的一个体会。RPG 的未来很有可能就是游戏的未来，这一点我一直辩证看待，但从未颠覆性地质疑。







游戏年更成为了标准套路

2014 年的游戏业界，除却资料片遍地的网游不谈，大部分的游戏系列都缩短了制作周期，能够两年做好的游戏绝不做五年，可以一年一作的游戏就必须年更，已经年更的游戏就酝酿着跑双平台外加新类型——育碧今年一口气捣弄出《刺客信条 大革命》和《刺客信条 叛变》两款平台大作，外加一个季票包含的独立游戏《刺客信条 历代记》，真可谓个中翘楚。

这也难怪，毕竟不是什么公司都可以像 Square Enix 一样靠手游吃饭，愣是将《最终幻想 15》从 PS3 独占一直搞到 PS4……而且还不一定能在 2015 年搞好。也不是什么公司可以像 Rockstar 那般，《横行霸道 3》做两年，《横行霸道：圣安地列斯》做两年，《横行霸道 4》做三年半，《横行霸道 5》做五年半，制作周期越拖越长，制作费用越喊越大，但口碑却越做越好。更多的游戏只会像《东方花月传》和《最后的守护者》这样，刚开始公布的时候魄力十足，宣传视频和概念原画看上去有声有色，但要是在几年间做不出来，就真的不会再出来了。

这年头什么都讲究效率，就算是比较有机会接近艺术的单机游戏也不能例外。十年磨一剑的事情不是说不能发生，但养着的员工要吃饭，租着的办公室要房租，投资人也在董事会上嗷嗷待哺，很多事情都不是制作人说了算，也不是什么事情都能拿梦想这个词儿圆过去。在游戏商业化日益完善的今天，只要有机会的话，谁能够坚持己见力排众议，死捂着一个作品，非要打磨个两三遍才拿出来卖？拿出一只手掌数数，能够有所坚持又比较出名的，也就曾经的任天堂、暴雪和黑岛等寥寥数家了。

于是乎，在资本利益的推动下，一些著名的游戏系列，就开始堂而皇之地成为了一年一作的年番。这几年最著名的年番肯定是 FPS 类型的两大当家花旦《使命召唤》系列和《战地》系列，一个主打电影化叙事，一个主打真实性和载具系统。只是硬碰硬了两三年，《战地》系列难免有点力不从心，于是今年为避其锋芒，新作放在了下年 3 月发售。副标题是“硬仗”的新作愣是硬不起来，也成为了粉丝吐槽自家 EA 的一大亮点。

同样是冤家路窄的年番，还有《怪物猎人》系列、《暗魂献祭》系列和《讨鬼传》系列。《怪物猎人》系列从 04 年的初代起就几乎养成了一年一作的传统，两个后辈想从细分市场中分一杯羹，自然也不甘落后。《怪物猎人 4》刚在 2013 年 9 月发售，估计至今还有一部分猎人没有全部体验完，今年 10 月就又发售了《怪物猎人 4G》，虽然首周依旧大卖 161 万份，但显然不会超过正统续作，只是这也在 Capcom 的预料之中。被赶上顺风车的《暗魂献祭》发售于 2013 年 3 月，想出一个新式后缀的增强版《暗魂献祭 Delta》则发售于 2014 年 3 月；《讨鬼传》发售于 2013 年 9 月，同样搔破脑袋才想出一个搞怪后缀的《讨鬼传·极》，则发售于 2014 年 10 月。两个后辈的初代都有意无意地错开了《怪物猎人》新作的发售时间，但似乎是 KOEI TECMO 更有胆气一些，《讨鬼传·极》直接放到十月档期和《怪物猎人 4G》叫板。今年这一作输掉虽然是情理之中，但按照它身负的大半暗荣血脉，往后应该还有机会再做点什么大动作。

在共斗游戏的领域，比较保守的应该是《噬神者》系列了。这个系列的初代和增强版《噬神者：爆裂》发售于 2010 年的年头和年初，接下来就沉寂了整整三年，在 2013 年才出了续作《噬神者 2》。不过，在共斗游戏如此激烈的战场上，这个潜力十足的系列要想不被遗忘，看来还是需要缩短一下制作周期——这个时代就是这样，不是你追我赶，就是你死我亡，容不得半点矫情，也容不得半点落寞。







之前提到，任天堂的游戏并不会完全追随着时代的大潮，它们有自己的节奏，也有自己的风格。但是作为老任的当家台柱，《口袋妖怪》系列还是很难顶住销量的诱惑，逐渐变成年番。从 1996 年的初代《口袋妖怪 红》开始，一直到 2010 年的《口袋妖怪 黑 / 白》，这个系列几乎都是维持两年出一个新作。但是以 2012 年的《口袋妖怪 黑 2/ 白 2》作为契机，这个怪物系列就不再淡定了，先是 2013 年在老掌机平台 NDS 上推出了《口袋妖怪 X/Y》，在 NDS 玩家头顶青天以为手上的机器可以再战十年的时候，老任又在今年的 11 月 21 日发售了《口袋妖怪 Ω 红宝石 / α 蓝宝石》，正式满足了粉丝年年都要玩到《口袋妖怪》新作的古老夙愿。值得一提的是，据 FAMI 通统计，仅仅在 11 月 21 日到 23 日的三天，《口袋妖怪 Ω 红宝石 / α 蓝宝石》的实体版就在日本卖出了 150 万份，看来粉丝都没有因为新作频繁就选择放弃心头所好。

列举了这么多年番游戏的例子，倒不是说这种年年都要玩家掏钱的做法一定不对，毕竟能够让我们心甘情愿地边吐槽边供奉的作品已经不多，能够年更还维持蓬勃势头的，基本都已经迈入了优秀作品的行列。有资本的人能够骄傲，有底气的游戏能够年更，这是一件符合市场规律的事情。

对于大部分的玩家来说，每年都能玩到心仪系列的新作肯定也是一件幸事，哪怕钱包受累了一点点，但总要比每时每刻都可能需要付费的 aji 游戏，好上很多了是不是？

只不过，我们也要清晰地看到，虽然有越来越多的游戏往年更的趋势靠拢，但能够做到每年一作的游戏，却并不一定是传统意义上的“新作”。很多时候的一年一杯酒，不过也就是老瓶换新装。《刺客信条》系列这种系统几年才换一次的游戏自然可以做年番，但如果真要苛刻地评论，我觉得《刺客信条 大革命》才是《刺客信条 2》的正统续作，中间的《刺客信条 兄弟会》、《刺客信条 启示录》是靠着 2 代的人气讨钱不说，《刺客信条 3》、《刺客信条 黑旗》和《刺客信条 叛变》都没有真正值得重开一作的要素——除了那个成本最低的主线故事。

《使命召唤》系列有着好几个工作室合计着分赃，当然也有条件年年出面，不过玩家也不是傻子，虽然付钱的手实在砍不掉，但是从《使命召唤：现代战争 2》前后开始，对这个系列不思进取的质疑就从未间断。好几款共斗游戏前年一个正作后年一个增强版，同样也能够取巧着每年都争取曝光一次，但这种模式早就被《XX 无双》系列玩烂了，至于口碑……我们不妨向已经沦为次一流甚至二流的《三国无双》系列看齐。

不过说到《口袋妖怪》系列，那就完全是一个异数。我事先声明我是这个系列的粉丝，但按照这种 18 年不变的玩法，只需要增加精灵、增加竞技方式就能够出新版的状况，其实我觉得半年出一作都不是问题。对于这种不思进取得理所当然，又完全不受商业规律制约的案例，我真不知道应该说老任是保有节操呢，还是丢掉节操呢。

另外我们也要看到，并不是什么游戏都适合这种年年有余的发售周期的。那些整个架构有 60% 玩家看不到的部分是重复利用的作品，搞个一年一作倒还好对付，但对于那些整体依托着剧情发展的游戏来说，要想年年都拿出一个 90 分以上的故事，就挺不容易了。编写故事固然是一件成本很低的事情，但要做到最好，却是世界上最难、成本也最高的几件事情之一。没有办法遇到好故事的李安，宁愿好几年都呆在家里做家庭煮夫，备受岳母的旁敲侧击，但就是英雄没有用武之地；刚刚因为《星际穿越》又红了一把的诺兰，虽然明面上极力追捧的粉丝越来越多，但实际点说最近的作品还是质量有所下降，究其因由似乎和导演加制片的作品越渐频繁有关。大家不妨想想，故事长度浓缩在一两小时的电影尚且如此，故事精度还远远及不上电影，但是主支线故事长度却以几何级数增长的游戏，真要打磨出一个能够名垂后世的故事，又怎么可能依靠一年一作的流水线呢？

在今年，绝大部分的年番游戏都成功盈利了，我们明眼人知道这里面有着系列长期积累的功劳，但投资人或者股东，却不一定愿意看到这些。在这些优秀同行有意无意的催促下，越来越多的厂商都选择快马加鞭，整个行业似乎都不太容得下慢工出细活。有个道理可能绕了一些，但必须得说一说：游戏要做得快是一回事，但能不能让有原则有坚持的作品活下来，就又是另一回事了。

正如前文所说，很多曾经有过人气和口碑积累的系列，最近都选择了在众筹网站上重新展开。但这个信息也同时表达了，那些多年没有新作的游戏，可能已经无法通过现代商业社会资本运作的考验。这个时代要做到达则兼济天下不难，但要穷则独善其身，就算是游戏也不太有可能做到。井水不犯河水的故事往往只会出现在抽象的艺术创作中，现实是做得很差要死，做得很慢要死，所以做《异域镇魂曲》的黑岛死了，做《生化奇兵》系列的 Irrational Games 也死了。

2014 年的游戏界，百花齐放的同时又处处都是续作，处处都是年番，难免会让我想起老祖宗言传身教的中庸之道。游戏不一定要做到最好，能卖就行；游戏不一定要做到最快，但一定不能做到最慢，同时也不能比竞争产品慢，不能比同类型的游戏慢，不能比有跨界能力的超级大作慢，不能比等着抄袭玩法的网游慢。于是一年又一年过去了，绝大部分的游戏都趋向于一个中间点，既不会让我们异常惊艳，又不会让我们过分失望。

这种秉持中庸思想的游戏界，似乎正在逐步变成现实。还拿着手柄和鼠标的你，会打从心底里喜欢么？





创意游戏也有春天

2014年的游戏界，虽然一众成名系列逐渐走入了年更的罗生门，但依旧有创意十足的游戏没有受到拘束，烙下了一篇篇天马行空的华彩乐章。它们通过一边盈利一边壮大来告诉他人，这个世界一直都不会缺乏横冲直撞的后来者。只是最后，他们是像《愤怒的小鸟》系列一样撞得有点懵懂，还是像Telltales一样闯出个未来，就得看成本控制和核心能力的续航水平了。

《愤怒的小鸟》系列曾经是创意游戏一脉的标杆作品，制作公司Rovio创立于2003年，辗转了6年才制作出了这款当下的看家之作。然后接下来的这5年，除了在2013年上架的《小小盗贼》还有点意思，这些年间Rovio依旧是围着《愤怒的小鸟》这个成熟品牌来回打转。2013年末，Rovio上架了《愤怒的小鸟 星球大战2》，以及视野还算开阔的《愤怒的小鸟卡丁车》，可惜赛车游戏的新玩法并没有完全打开局面。陷入泥泞中的Rovio吃到了甜头，在2014年的下半年，相继上架了《愤怒的小鸟 英雄传》，《愤怒的小鸟 史黛拉》，以及可能是正统续作的《愤怒的小鸟 变形金刚》。《英雄传》是一款继续开拓用户市场的试水之作，主打的是Rovio完全不擅长的RPG，轻度玩家可能会玩得畅快，但对我来说实在缺乏爆点。《变形金刚》一改系列主线作品弹弓加小鸟的光荣传统，变成了跑酷加射击加场景破坏的路子，玩起来感觉不错，就是少了点可以让人沉迷的神秘魔性。

没有了《愤怒的小鸟》崛起初期的特殊光环，Rovio虽然依旧努力，但是公司整体态势已经开始趋向于平稳，但也可能潜藏着隐忧。今年10月，Rovio传出要在芬兰裁员130人，占到了员工总数的16%，这个数字挺值得让我们深思。要知道，这就意味着这个做小游戏的公司，在2014年的大半年内，都养活着全球各地合计超过800名的员工。回头对比一下，各方面硬性素质都不差的《骑马与砍杀》，当年只靠着夫妇两人就慢慢摸索出来，Rovio现在的员工数量，实在有点大胆挑战着市场规律。年底这130人的裁员，与其说是Rovio已经走向没落，我觉得眼光不如放得更宽泛一点：说不定这次只是Rovio趋于成熟的一次调整，现在保留下的那些骨干人才，依旧足以让它每年做三到四款小品级的游戏。不过我觉得，Rovio要想改头换面，还是得请一个新的创意总监了。

和《愤怒的小鸟》系列相比，《植物大战僵尸》系列的前景也值得我们思量。2014年，宝开在年初的2月发售了《植物大战僵尸 花园战争》，这个说不上伤根动骨，但绝对是改头换面的游戏迎来了不少媒体的好评。IGN给该作评出了7.8分，虽然不算特别高，但很可能和这款FPS游戏缺乏耐玩的闯关模式有关。《植物大战僵尸 花园战争》有着极其优秀的射击机制，让人难忘的角色设定，这两者有机融合在一起，构成了一种外柔内刚，看上去可爱，玩上手硬核的游戏体验。只是，我一直是个苛刻地追求剧情沉浸或者闯关快感的家伙，这个游戏我第一次玩的时候足足沉迷了40小时，接下来就一直落在了那儿，直到最近才念想着重操旧业。从长远来说，《植物大战僵尸 花园战争》的多人模式玩的都是FPS游戏的老套路，这个不用说，另外提供一定闯关玩法的"花园行动"又颇能让人感到雷同，导致这个游戏需要靠不断更新地图、模式和角色来维持生命力。实际上，宝开也是这么做的，这个游戏自发售之后就不断更新DLC，最近一次更新是在9月30日。按照这个游戏可能带起的内购热情，估计宝开还在制作下一个DLC。





相对来说，宝开的中国分公司"宝开中国"，在2014年就有点不作不死了。经过2013年9月的那次《植物大战僵尸2》"中国化"事件，因为贪婪与短见而为国人熟知的宝开中国，并没有停下自己没钱就是任性的脚步，在今年不仅持续更新臭名昭著的《植物大战僵尸2中国版》，还殚精竭虑地推出了天雷神作《植物大战僵尸全明星》。大家可能一早就已经删除了《植物大战僵尸2中国版》，后续的更新各位可能不知道，那我就简单描述一下。这个闯关游戏在2014年彻底演变成了一个刷刷刷网游，不仅推荐全程联网游玩，而且有每日宝箱，每日任务，还有植物升级，有植物装扮……凡是一款当红移动网游能想到的玩意儿，宝开中国都能塞到《植物大战僵尸2中国版》里，而且不管玩家如何吐槽，它都可以做到充耳不闻。

更厉害的是，可能是觉得《植物大战僵尸2》这个品牌已经失去了民心，估计是着急发工资的宝开中国更是把心一横，直接在9月17日上架了"新作"《植物大战僵尸全明星》。这款游戏不仅提供了一个完整的RPG内核，还贴心准备了一步一停顿的回合感，所有前作想做但做不到的事情，几乎都在这个作品中得到了体现。但问题来了，一个完全应用前作的贴图，包括植物、僵尸和地图都完全一样的山寨货，外加不氪金绝对会死的数值系统，会有哪个系列粉丝或者核心玩家，对这款新作有哪怕一点点的食欲？更不用说，在本作appstore的评论栏里，充斥的全部是"厂商承诺的道具没发放"、"充值了三次都没到账"的抱怨言论，绝对能让懂中文的朋友看上一眼就立马放弃。反正，我作为一个好奇心十足的老玩家，第一时间给《植物大战僵尸全明星》贡献了一个下载量，但完全没有给它创造出一个次日留存的机会。宝开中国，我也只能帮你到这了。

《愤怒的小鸟》系列和《植物大战僵尸》系列表明，小品级游戏终究就是定位在休闲玩家市场，它们可能在创意爆发的初期赚得盆满钵满，但距离成为可以独当一面的大作级游戏系列，可不单只是有一条很长的路要走。难以转化的粉丝，缺乏忠诚度的玩家，不怎么付钱的休闲用户都可能在未来给这些小游戏系列致命一击，《植物大战僵尸 花园战争》的转型算是拼对了，但游戏的耐玩性依旧有着很大的提升空间，而这个本来，理应是这个系列颇为熟手的强项。

维持原有的点子，加入新的创意，这两句话说起来容易，但做起来却极难。大多数创意游戏的转型都是捡了芝麻丢了西瓜，或者干脆就分不清什么是芝麻，什么是西瓜，然后在低下头去捡的时候，就被后面汹涌而至的人们踩死在地上。

2014年的游戏界没有给创意游戏的系列后续留下太多的大门，但却从来没有忘记给创意新作开出一扇又一扇的窗口。今年，有两家做小成本游戏的公司笑得开心，一家是前文提到的、红得发紫的Telltale，一家则是想着开辟新战场的育碧。

在2012年做出才气纵横的《行尸走肉S1》之前，我几乎从未记住过Telltale这个名字。但在《行尸走肉S2》延续了前作90%的质量，同时解决了节奏过慢的问题之后，我不得不对这匹创意游戏界难得的黑马刮目相看。Telltale在2013年底连续发布了《与狼同行》和《行尸走肉S2》，这两作依旧沿用章节售卖的方式，在IGN上的平均得分都在9分以上。吸取了之前的教训，《与狼同行》甚至比《行尸走肉S2》更有节奏，打斗场景拳拳到肉不说，剧情处理张弛有度，最后的结局也充满意思。

正如我之前所说，这类将大部分的赌注都压在剧本上的游戏，有时候最难做好，有时候又最容易做溜，Telltale就给我们上了生动的一课。你以为他们在2014年就靠着《与狼同行》混饭吃？结果他们再接再厉，在11月25日发售了《边境之地 传奇》，还顺便公布了新作《冰与火之歌 冰之钢》。和《与狼同行》相比，《边境之地 传奇》同样不缺乏故事的厚重感，在吐槽和搞笑的方向上也还原得不错。另外，《边境之地 传奇》傍上了2K最核心的FPS游戏系列，也足以让Telltale有点单调的叙事风格，有了一次涤荡血液的机会。





Telltale这一两年间骤然发力，几乎以一年两作的速度发布着纯剧情向的游戏，最终还每一款作品都赢得了喝彩，和他们天赋的独到慧眼有着很大的关系。一来，IGN等一众欧美媒体特别青睐于剧情游戏，他们是对游戏艺术这个说法最为上心的一帮人。这几年间的主流游戏逐渐往操作玩法上挖掘，2013年他们等来了一代神作《最后生还者》，但不管怎么说，有优秀剧情的游戏已经越来越少了，哪怕在这条路上，游戏还从来没有正式打败过电影和电视艺术。在这种情况下，横空出世一间公司，铁了心要用美剧的表现手法来做游戏，虽然看上去有点举重若轻，但又怎么可能不让核心媒体和核心玩家欣喜若狂?

二来，相中了要做剧情游戏不打紧，Telltale总能够找到好评度和关注度双丰收的作品，而且还总能将他们的特色融进自己的故事里面，即不违和，也不牵强。估计不管是《行尸走肉》的漫画原作者或电视剧创作团队，还是《边境之地》系列的制作项目组，都会对这种合作持有正面的态度，毕竟Telltale不仅宣传了自己的产品，还帮助他们补全了原作的一些边角料，这笔授权买卖怎么看都是双赢。Telltale下一款作品指向了奇幻新经典《冰与火之歌》，这个故事的创作难度可能会超越过去所有的作品，但只要成功了，2015年和2016年的Telltale，可能不止一年做两款作品那么简单。

只是希望，让Telltale引以为豪的剧情创作团队，能够经受得住如此高强度的写作任务。

和Telltale有点空手套白狼的做法不同，育碧今年的两款创意作品，《勇敢的心 世界大战》和《光之子》，就是成熟的产品制作体系下的一些新尝试。育碧近年来的产品线非常丰富，不仅有着《刺客信条》、《魔法门 英雄无敌》和《雷曼》这样的当红系列，还有着《波斯王子》、《细胞分裂》和《工人物语》这种随时可以拿出来的经典品牌。在今年大趋势是转型移动端的情况下，育碧相继推出了《魔法门 冠军对决》、《刺客信条 海盗游戏》、《疯狂兔子 大爆炸》和《机械人小队》这样的移动端作品，但成果都不算太好。只是无心插柳柳成荫，《勇敢的心 世界大战》和《光之子》两款面向主流平台的作品，居然给育碧解锁了一个新的成就：何不在主流平台做创意游戏，获得一定关注度之后，再移植到移动端?

玩过《勇敢的心 世界大战》的朋友都知道，这款犹如艺术品一般的横版解谜游戏，基于完全2D的技术制作，要想移植到移动端完全没有难度。这个游戏的每一小关长度都控制得很好，基本就是十来分钟的功夫，几乎能够完美满足碎片时间的娱乐需要。再加上解谜游戏天生就没有什么操作门槛，纯触屏的操作玩起来甚至更为流畅一些。如此一来，也难免有些朋友和我一样腹诽：育碧这一手，难道一开始就是给移动端做的势?

不过，要说歪打正着，我觉得《勇敢的心 世界大战》还比不上同门的《光之子》。这款同时登陆PC，主机和掌机等多平台的游戏，应该一开始是没有移植IOS平台的计划的。但是随着IGN打出9.3的高分，这个预算只有几百万美元，团队最大的时候只有40号人的游戏，愣是成为了今年创意游戏界最大的黑马之一。虽然《光之子》的销量跌得颇快，但从数据来说应该达成了盈利，而且重点是，这种盈利的风险要远小于《看门狗》这样的3A级大作。这年头做3A级作品的，一来是想赚大钱，二来也需要不差钱，但如果创意游戏能够多卖几个平台，最后还能够放到移动端上多赚一轮，这笔买卖同样也不亏。

随着《勇敢的心 世界大战》移植成功，《光之子》也宣布移植IOS平台，我感觉创意游戏在2014年算是有了一点影响深远的改变。年初的时候，听了无数移动端要将传统平台取而代之的论调，但实际上双方还真不一定是你死我亡的境地。移动端的游戏移植主流平台一般都会水土不服，但很多反向移植的游戏都取得了一定成功。从最新公布的数据来看，《我的世界》移动版销量不仅超过了主机平台，甚至还超过了原来的PC平台，占了全平台销售量的一半左右。像《我的世界》这种需要投入大量时间的游戏尚且如此，其他一些深明创意之道的作品，显然同样有着无可估量的机会。

我记得自己在IOS平台上的第一款正版游戏是重制的《博德之门》，这是一个非常不适合在小屏幕上玩的游戏，但我就是那么糊里糊涂地买下了它。以后的游戏市场除了是网游和3A级单机的天下，也给那些可以适应全平台的创意游戏留下了很大的空间。毕竟平台才是王道，只要能够挖坑的地方多了，就总能挖出一个足够大的坑。





移动端游戏日新月异

2014年的移动端游戏，国外国内呈现了一个完全不同的景象。因为发力得早，又有多年的技术积累，国外作品走的是循序渐进的路子，几乎是一步一个脚印，技术上没有跳脱，但创意上却有所升华。国外上一年出了《地牢猎手4》、《无尽之剑3》，今年就出了《现代战争5》、《坦克世界 闪电战》，相比起来虽然画面有所进步，但看上去很明显只是时隔一年的东西。国内就不同了，如果没有按着时间线来体验，你很难想象这一年来发生了什么翻天覆地的变化。

今年的国产移动端游戏，与其说是一个季度一个样，不如说是一个月就换一次脸。这种变脸除了有不太认人的意味，也实在有种日新月异，计划赶不上变化的味道。年初你可能还在看着GBA级别的画面，十年前的玩法和概念，年底的时候就能见识到PSP感觉的画质，当下最主流的游戏商城，以及率先在移动端试水的一些调教手段。当然，要用GBA和PSP做类比有点不严谨，毕竟单说分辨率，现在的手机肯定是一骑绝尘，但画质这种东西，只说清晰度就没意思了。

国产移动端游戏在今年爆发，几乎在2013年的七八月就可以预见了。那时候的China Joy，很多业界大佬就一再强调要重点制作手游。按照中国人秉承的商道，既然这个事情都可

以拿上台面来说了，自家公司估计早就已经动工了一年半载，说不定半成品都已经准备公测了。这种风向吹到2014年的China Joy，就变成几乎全场的大佬都拿手游来说事，国内翘楚之一的金山更加是打出旗号："我知道很多记者想问剑网三的事情，但这次我们不谈剑网三，只谈手游。"只是，谁都没有想到，今年国内移动端游戏的更新换代，竟然会是如此之快。

举个切身体会的例子，我下半年刚开始的时候，在ipad上玩的是《锁链战记》和《星球大战：指挥官》，前者类似于一个可以小操作一下的《我叫MT》，只是几个维度的剧情和人物美工都做得挺有意思；后者就是个换了皮的《部落战争》，不过数值调控没有做好，到了六级基地之后就有点寸步难行。两个游戏虽然类型不同，画风不同，但是做起来是没有太大难度的，考虑到一个没有PVP一个只有假性PVP，大体的技术内核应该是好几个世代之前的了。

但到了九月左右呢，一切就完全不一样了。《刀塔传奇》的神话在第三季度就完全爆发，到了第四季度就已经成为了无人可以撼动的航空母舰，《时空猎人》这样的老前辈虽然还赚得不少，但锋芒早就已经被完全掩盖。这会儿我连续接触到了《神雕侠侣》和《魔力宝贝》两款手游，都是主打回合制，刚出场的时候还算惊艳，毕竟一个有完美世界唬人一个有经典品牌撑腰，可惜这会儿还做回合制，可能有点太迟了。

果不其然，接下来网易直接甩出一个《影之刃》，打响了年底商战的第一炮。玩过《影之刃》前身，单机版《雨血》系列的玩家都知道，这是一款强调动作连招的游戏，虽然手游版做了一定阉割，各种方面都没有办法和单机媲美，但对玩家的吸引力肯定要超过捣弄回合制的游戏。



不过真是长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。《影之刃》的屁股还没有坐热，后面一连串的手游大作就接踵而至：《天龙八部》、《卧虎藏龙》、《笑傲江湖》……每个都是主打即时战斗外加3D大型MMORPG的玩法，又要比只是在2D站桩连招的《影之刃》稍微高出了一个档次。而且重点是，从这个时候开始，国产手机网游和PC网游的差别已经缩小到了一个可以接受的范围内，除了画质、手感和一些硬性的技术内核，手机网游无法做到的东西已经不多。当然，我们不能忘了国产PC网游的底子也就那么一些了，让移动端的游戏在一两年间大踏步接近也不是什么奇迹般的事情。

年末最后一波的日新月异是由网易的《乱斗西游》带起，这款游戏还在知乎上引起了一场小论战。《乱斗西游》主打MOBA加RPG，有抽奖，有随从，有合成，有闯关，有日常，最主要是糅合了"三条河道"的MOBA玩法，一定程度上做到了操作大于数值的效果。当然，月卡加氪金的收费方式基本是难免的了，少卖或者不卖属性道具的结果就是卖点疲劳值和抽奖次数，这个我们用半个手指头都能未卜先知出来。

可以说，2014的国产手游，硬性上的条件还及不上PC端，但软性上的元素，一如交互系统，一如游戏商城，一如引导付费的方法，几乎都已经持平，甚至犹有过之。这究竟是一件好事，还是一件坏事，在商业层面我不好评判，但能够在手机上玩到这么多看上去不错的国产手游，我觉得哪怕是无心插柳柳成荫，也是一件可以让嘴角微微翘起的事情。

打开我的ipad一看，在这个2014年的年底，我终于有超过五分之一的游戏，是出自国产的了。

最后随意做个结尾吧

洋洋洒洒写了一大串，到了最后竟然不知道可以说什么。因为职业的关系，我需要同时接触PC、主机、掌机和手机等多个平台，了解包括单机和网游在内的大多数游戏。这样一来，我对今年游戏大势的总结难免会杂糅各个方面的思路，如果造成了阅读不适，敬请各位看官谅解。

只是最近，我们核心玩家以前放不开的事情，例如涉及几种终端的游戏多平台，单机和多人游戏、多人游戏和网络游戏的跨界与融合，都逐渐成为了时代的潮流。在这种时候，如果还只是着眼于任豚和索青之间的战斗，只是执着于单机和网游的区别，只是分为主机党和PC党鏖战不休，就未免有如川中岛之战时的上杉谦信和武田信玄，眼界太过狭隘了一些。

真要将眼界放开来，我们就不难发现，2014年的游戏界，和其他娱乐行业，或者说艺术行业相比，可能并不缺乏灿烂，也不缺乏起伏，但就是缺了那么一点大气。

今年的影视行业有《X战警：逆转未来》、《银河护卫队》和《星际穿越》先后刷榜，《fate stay night无限剑制》、《心理测量者2》和《寄生兽》镇住10月新番，《神盾局特工》、《哥谭》、《闪电侠》斗得你死我活，外加电视盒子叫停、美剧下架、字幕组关闭之类的烦心事儿，真是你想闲住一两周都很难。小说行业则有东野圭吾、绫辻行人跳出推理行当尝试新的体裁，J.K.罗琳化名出版的《布谷鸟的呼唤》在中国几乎卖不出去，凤歌"山字经"终结篇《灵飞经》重新连载，"大内总管"烽火戏诸侯的《雪中悍刀行》渐入佳境，科幻小说银河奖颁给了王晋康的《逃出母宇宙》，至于孙晓的《英雄志》……显然还是没有更新任何章节。

如果游戏玩家不走出来看看，很有可能就再不认识这个陌生的时代。现在ACG死宅最喜欢去的地方似乎变成了Bilibili，更多人做攻略愿意录视频不愿意配图文因为省力气，网络游戏开始有做回月卡收费再外加氪金的势头，《最终幻想14》公测时有很多人会发帖问时间收费是什么东东，在论坛探讨国产"三剑"的时候会被强制纠正为"剑三"，你随便跑到一个玩家聚集的qq群里，可能有超过90%的年轻人，根本没有玩过主机和掌机上的单机游戏。

这就是一个如此残酷的时代，当我沉浸在大家喜欢的核心游戏中时，2014年的尾巴突然扫中了我，然后当我蓦然回首，却发现总结出来的东西，大多是我以前不愿意承认的。我很难形容这种感觉，大概就像天气突然转凉，屋外下着零星小雨，在湿寒的空气中我们抱着一个暖水袋，既感觉到怀中的暖意，又想用自己的体温留住这份温度。

然后我就记起，2015年的世界不仅有《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》，还有期待已久的《巫师 狂猎》。一个一个厂商的名字在我眼前浮现：任天堂，索尼，动视暴雪，顽皮狗，Rockstar，Bioware，黑曜石，卡普空，育碧，EA……每个名字的背后都列着一长串游戏名单，每个名字都足以让我热血沸腾。

我们最大的幸运，是有游戏可玩，有人可以理解。

我们从不孤单。

最终幻想XⅢ 追忆
-记忆的追踪者-（上）

著 渡边大祐
译 秋沙雨 美编 小瑟

I. “命运始于‘净化’” ——霍普·埃斯特海姆

因为记者这一职业的缘故，我每天都在倾听着许多人的话语。采访的对象不仅限于男女老少，从动摇国家根本的权力者到偶然路过的孩子，范围非常广。不同的人所述说的话语也是千差万别的，他们所说的事都具有十足的魅力。所以我就这样半享受地进行着取材工作，也多亏了这样，我作为女性记者的知名度与人气也有所提高。

我的工作就暂时放在一边，现在我正在探索这一个与我工作无关的“谜题”。这是一个无法用常识来进行解释的现象，在一开始我以为这只是错觉，但是在后来因为十分在意的缘故而进行了各种调查之后，发现与这些不可解释的现象所一致的结果接二连三地冒出来。之后我就沉迷在了这个谜题之中，无论如何都想要用给自己的方法将它解开。为了让这个目的，我必须要倾听更多人的话语。

之后我在采访的时候遇到人都一定会问一个相同的问题，这是一个奇妙的问题，绝大多数人在听到时都会吓一跳，最后都没法好好答上来，不过也有不少人认真地回答了这个问题。不断地收集了各种证言之后，这个“谜题”也变得越来越深奥。

今天晚上我将和往常一样外出采访，这是一个对某个知名人物的以近期社会形势和政治经济为主体的严肃访谈。在将严肃的工作结束之后，以杂谈的名目来尝试一下“那个问题”吧，他能够回答吗？不，我心里确信，他一定能够回答上来。

他是一个研究者，从世间的角度来说虽然是一个无名人士，但是在人类与社会有关联的领域里都取得了十分出色的业绩，在学术界里更是赫赫有名前途光明的年轻学者——他的名字叫霍普·埃斯特海姆。



霍普·埃斯特海姆

"——今天的采访辛苦了，非常感谢您能腾出宝贵的时间来进行这次访谈。"

行了一个礼作为这次访谈的收尾，我不由得喘了口气。这次的访谈成果丰硕，让我感到十分满足，就连疲劳也不是那么地折磨人了。

"不，我们才该道谢才对。"

霍普·埃斯特海姆端正的面容一直都十分柔和，他从始至终一直保持着十分放松的状态，面对初次见面的我也十分亲切，被问到十分刁难的问题也能够从容应对。

但是这不表示他是个好欺负的人。平时的言行虽然十分平易近人，但是他长久地直面了这个社会的现实，被洗练过的视野造就了他十分敏锐的直觉。哪怕他还是这么地年轻，也依然能够感受到这份从无法用天真的理想来进行抗衡的世界里生存下来所造就的静默的重量感。

与令人感兴趣的人物相遇让我的心跳得更快了，那么就马上来问一下"那个问题"吧，他会做出什么样的回答呢？

"那个……您现在又时间吗？如果不介意的话，我还有些事情想咨询一下，这个不是工作上的事，是我私人的问题。"

"没事，请问是什么问题？"

"您记得'别的世界'吗？"

这个就是"那个问题"。

他像是在判断着什么一样，眼睛稍微垂了下来。这算是比较有礼貌的反应了，一般来说被问到这种问题的话，都会感到不知所措或者用看傻子一样的表情看着我，还有人火大地冲我说"开什么玩笑"。

他陷入沉默了，估计是想听我进行更详细地说明再进行判断吧，于是我继续往下说：

"那个应该说是与这个世界不一样的另一个世界，关于在那里体验过的另一个人生的回忆吧。明明是没有亲身体验过的事，却反复地出现在梦境里。明明是没有听到过的话或者虽然不知道是谁却感到十分熟悉的人的脸，会突然浮现在脑内……简单来说，就像是前世的记忆一样的东西。"

"听起来像是在做梦一般的体验……难不成你也有这些不可思议的记忆？"

我毫无保留地回答：

"对，我也有。有过无数次在梦中见到过的景色，那个景色无法想象是属于这个世界的东西，也无法用语言来详细说明。"

这就是我一直以来所追寻的"谜题"。

"在一开始我以为是错觉。但是因为实在是太在意了，就开始向各种人进行询问，问问除了我之外的人是不是也有'别的世界'的记忆。在不断地调查之后，我通过采访所获得的证言，也达到了不小的分量。"

"还真是热情呢，虽然我这像是在泼冷水，不过还是想说的就是人们所证言的'记忆'的正面目，说不定只是单纯的错觉或者无意识的愿望也说不定。"

"也许大部分是这样吧，但是从这些收集到的证言里，我也了解到了无法忽视的事实。"

我拿出一本笔记，这是至今为止我所收集到的数百件证言的汇总。

"那就是在人们的'记忆'里，我找到了几个共通点。完全无关联、出身地和成长环境也完全不相同的人们却记得几乎相同的情景，明明是没有见过面的人们之间却有着像是经历过相同体验一样之类的例子比比皆是。特别是某些单词，几十个人在不知道单词意思的情况下还能够清楚记得这些单词，例如——"

我打开笔记本，开始读出来。

"'茧'、'法尔希'、'脉冲'、'布涅贝哲'。"

霍普·埃斯特海姆眼中的光芒出现了动摇。

"那些人看起来事先也没有商量过，却同时说出了相同的话，说出了相似的记忆。'人们远离地面，在空中进行生活'、'那里有着被称为茧的大地在空中飞翔'、'人们在安全的茧之中，对外面的世界感到恐惧'、'天上的茧是乐园，地面则是地狱'……我听到了好几个这种类似的证言，所以就在想，他们的内心深处是不是有着相同的记忆？还是说，他们在过去曾经居住于某个'别的世界'，这些记忆是当时在那里居住时的回忆呢？"

"所以你就到我这里来……想向我确认有没有'别的世界'以及关于茧的回忆对吧？"

"不仅仅是这样，其实在很多人的证言里都出现了你的名字。"

"我的名字？"

"'霍普站起来拯救了人们'、'支撑着茧的是霍普'类似于这类的话，在很多人的记忆里，名为'霍普'的人物就是领导者。所以我今天非常期待能和您见面，因为我有预感，只要听了您的话，我就能够找到将这个谜题解开的线索。"

他闭上眼睛，深深地叹了口气。不知道是因为脱离紧张状态了还是总算下了决心，过了一会儿他说道：

"请让我听一下你的记忆吧。"

我开始讲述我的梦境，这是从我懂事的时候开始，就不断在梦中刚出现的景象。

"这是我被逐出了一直居住的城市之后乘上列车的记忆。为了逃跑，我跳进了被冻住的湖面……但是我没有感到冰冷。因为湖水不是被冻结了，而是变成水晶了。我当时只记得，这一切都是因为法尔希才会变成这样的。偶尔在梦中可以看到，自己用尽全力握住麦克风对着镜头在说些什么。令我吃惊的是，除了我之外还有人记得当时的情景，那个人的记忆里是通过别的地方的屏幕看到了我在说话的影像。这些回忆对于我们有着什么样的意义，这个就是我最想了解的谜题。"

"……我指的了。"

他不知道什么时候张开的眼睛就这么一直看着我。

"我来说说我的记忆吧。在那个时代里，人们还住在名为茧的大地，那个时候我也还是一个生于茧并在那里成长起来的少年，那个时候，我还是 14 岁。"



初始之旅

"我的命运始于'净化'。"

这并不是我第一次听说过的单词，至今为止有好几个证人用恐惧或愤怒的口吻来说出过这个单词。

他开始进行详细的述说。当时的人类龟缩于在天空飞行的人工天体茧之中，享受着安逸的生活。但是在某个时候，茧的统治机关"圣府"将一整个城市的居民所有人都进行流放，期间有绝大多数人都为此而死，这个就是被称之为"净化"的事件。

当时还是 14 岁的他不幸被卷入到净化之中，被残酷的命运所玩弄。母亲的死，被诅咒而成为路西，圣府军的包围网，以及复仇的愿望。

"现在想想，那个时候我是用愤怒来支撑着自己。母亲死去或者成为路西这些事带给我的绝望太过沉重，就什么也不愿去想，用愤怒来混淆自己的耳目，所以就把母亲的死归咎于冰雪。如果当时不是雷光姐及时阻止了我，我那时候都不知道变成什么样了。"

他一一说出了曾经一起进行着逃亡之旅的同伴们，雷光、冰雪、萨兹、班尼拉、牙、莎拉……这当中既有着在以前采访询问时听到过的名字，也有第一次听到的名字。

"雷光小姐是怎样的一个人呢？"

"……她是一个既严厉又温柔的人，她用这种温柔而不会太让人放纵，同时又很严厉的态度来



守护着我。”

“她守护着霍普先生的同时也引导着您，也就是类似于监护人一般的存在吧？”

“在一开始我就过分地依赖她，当时我一直认为这个人是一个非常强大的人。但是其实她也怀抱着迷茫和悲伤，当我察觉到的时候，我就想‘我不想仅仅只是被她所保护，我也要反过来保护她’。”

“然后就成为了一起直面困难的‘同伴’对吧？”

“对，正因为有着大家的支持，我们一路上才能够克服种种困境。”

“然后就与法尔希 = 巴尔多安狄尔斯、孤源这些支配人类的神明战斗了。”

“真令我惊讶，你调查得还真详细，当时人们可是连它们的存在都未曾察觉过。”

“在那之后似乎就将这些情报公开了，说的就是你们打倒了法尔希，拯救了世界。”

“拯救了世界……”

他小声喃喃道。

“的确，那个时候我们是战胜了法尔希。但是现在想起来，那一切仅仅只是开端而已。”

“您是指在打倒了法尔希之后再次踏上旅途的事吗？”

“之后我们再次踏上了旅途，因为在新的时代，又开始了新的战斗。”

“这是围绕着‘解放者’所展开的战斗对吧？”

“……你从哪里知道这个名字的？”

“从之前采访过的人们口中，很多人都记住了这个名字，所以我想这个名字应该是在那个世界里广为人知的名字，同时我自己也对这个名字十分好奇。”

“但是从我刚才的话里完全没有出现过‘解放者’这个名字。所以你就推测，会不会在法尔希支配时期里，‘解放者’还没有诞生？之后又有了新的战斗，那么‘解放者’是不是在那个时候出现的？对吧。”

“对的，我的猜测命中红心了吗？”

“八九不离十了。‘解放者’的出现是距离那个时候还要更加久远的时代的事。在那个时代之前爆发了非常非常长的一场战斗，世界濒临破灭的危机，受到了极大的创伤。也许你想象不到吧，那是一场穿越时代的战争。”

穿越时代



然后我从他的口中得知了被称为 AF（After the Fall）时代里所发生的故事。AF0 年，随着法尔希支配时代的技术，人类的安居之地茧的机能也渐渐衰退，不得已之下人们只能离开茧，移居到被称为脉冲的荒野，一边与大自然的威胁做斗争一边开拓着属于人类的生存圈，花费了数百年的时间再次建立起了属于自己的文明。

霍普所述说的历史在我至今为止收集到的情报里也有零星的记载。他阐述了“学院”这个组织引领人类再次走向复兴，建立起了巨大的都市，这段回忆在我所收集到的各种证言里出现过。多亏了霍普的叙述，让我能够整理好手上的这些证言之间的关联性与时间顺序。

“这才真是货真价实的不为人知的历史呢……”

“这对于长久以来一直在茧这个狭窄的世界里安稳生活的人类来说，是一个充满了严峻考验的时代。”

“而且当时雷光小姐也失去了踪影，你当时有没有因为失去支撑而陷入不安呢？”

“因为当时我们的记忆都被扭曲了，大家都认为雷光姐已经死了，成为了守护茧的水晶。但是莎拉姐发现了真相，当听到雷光姐还活着的消息时我就确信，总有一天我们还会再遇，紧接着我的迷茫就消失了，想着在再遇之前做好自己力所能及的事。”

“这也是……多亏了曾经一同经历了险峻旅途的同伴之间的羁绊吗？”

“稍微有些不太一样，例如我和诺艾尔无论是居住的世界还是出生的年代都不一样。虽然我们之间没有共通的体验，但是在相遇之后就有所共鸣，我想这是因为他和我都是为了同一个目标而前进，都是为了能够创造让人们安心生活的未来而努力做着自己该做的事，尽着自己应有的义务的缘故。”

“就在莎拉小姐和诺艾尔先生投身于围绕着凯厄斯·巴拉德与时颂人巫女幽儿的战斗时，霍普先生引导着‘学院’为了打破现状而进行各种工作，为了应对古老之茧的崩坏以及由此引起的大灾害而进行的人工茧建造计划——你成功引导了这花费了数百年时间的人类救济走向成功。”

“那个计划是由无数的工作人员经历了好几代人的努力，一点点积累下来的成果才得以成功的，我只是在守望着初始与终焉……对，一切都完结了，就在莎拉姐他们打到了凯厄斯并完成人工茧的 AF500 年，我们迎来了时代毁灭的开端。”

“难不成这些都是因为‘混沌’而造成的？至今为止我在调查时获得了不少证言，‘混沌覆盖了世界’、‘无法停止混沌的侵蚀’等等，这个混沌似乎就是威胁世界的敌人。”

“没错，我们直面了‘混沌’所带来的危机，那场战斗的结束也就是‘那个世界’的故事走向完结的开端。世界最后的故事……‘解放者’雷光的故事。”

我哑口无言，一直让我好奇的“解放者”的真正身份就这么轻而易举地被他所揭晓，我抑制住自己的动摇继续询问道：

“那么，请再详细说说——”

但是霍普·埃斯特海姆笑着摇摇头。

“现在我能向你述说的故事就到此为止，关于解放者的故事你应该去向雷光姐本人打听。”

“这……”

都到了这关头了，我不由得想道。现在心里的感觉就像是一直在追逐谜题答案，正准备抓住它的小尾巴的时候，突然就这么让它跑了。

“那么，至少请您告诉我雷光小姐的所在之地。”

我不死心地追询着，他依然摇了摇头。

“为何不尝试着自己去探寻呢？至今为止您都这么执着地调查和收集证言，最后找到了我这里



来，所以你一定能够和雷光姐见上面的。”

看样子我正在接受他的考验。

“明白了，我去找她。既然您让我去找，那就是说雷光小姐现在就在这个世界吧？”

“我想曾经一起并肩作战的同伴们大家也都在，只要您追寻雷光姐的身影的话一定能够见到大家，等您倾听了大家的话语，了解到关于‘那个世界’的真相之后就再来找我吧，到那个时候，我会将我知道的所有事都告诉您。”

他的脸上露出恬静的笑容，在这笑容的背后似乎还藏着些什么，我不由得开口问道：

“这只是我的猜测——难不成您也不知道雷光小姐的行踪吗？一直坚信着总有一天会重逢，但是至今为止仍然未再遇？”

“……谁知道呢。”

他的笑容没有变化，但是他低垂下来的眼睛里似乎可以看到寂寞的影子。

在告别的时候他给我了一个线索，这是他曾经同伴的所在地。

于是我迅速地申请了休假，打算前去拜访。

对我来说这只是有点类似于旅行的路途，但是这时的我还不知，这其实是一个漫长旅途的开端。

Ⅱ.“仔细想想……我之所以会经验这么多事，这都是为了多吉。”

——萨兹·卡兹罗伊

巨大的爆音冲入耳膜，声音从背后响起，然后一瞬间从我头上飞过，连带着空中的白云一起飞往天空的彼方。

这里是都市近郊的机场，这里并不是聚集了客机的一般机场，而是作为个人或报社等媒体专用的包机、紧急救难用机等飞机来进行使用的机场。

格纳库的门是打开的，在如同音乐厅般宽广的空间中央停驻着全新的飞机。这是一台不怎么见过的机型，机翼和机身是复杂曲线的集合体，据说这是现在正在测试中的新型机。

我在那里看到了想要找的人，他似乎正在为了下次飞行而单手拿着工具在检查机体各处的部件。

他似乎是听到了我的高跟鞋的响声，他一边继续进行着整备工作，一边头也不回地说：

“小姐，这里是一般人禁止进入的区域。”

“没事，我已经获得了采访的许可证。”

“真亏你能通过审批，这个机体可是商业机密的集合体呢。”

他抬头发出叹息，然后开始一个人的自言自语。

“不过你就算是间谍什么的，来盗取这个新型机的资料什么的，也不关我什么什么事。我只是被他们雇佣的飞行员，让飞机在天空飞就是我的工作，应对间谍什么的完全不符合飞行员的工作安排。呐，间谍小姐，我干脆就当做你没来过，等你把这家伙的资料卖了个好价钱之后再来请我喝一杯吧。”

他用轻佻的态度来说着些不正经的话，手里的工作也一直没停下过，接二连三地更换着手中的工具来进行着整备的工作，看起来就像是熟练的魔术一般。根据我的调查，他的驾驶技术也是十分高超，不过我还是装作什么的不知道地提问：

“这飞机的造型真奇特，真的能飞起来吗？”

“那当然能飞啦，的确，外表看起来是很少见的类型，不过它的飞行能力可是不能小看的，能够老实地听从我的驾驶来自由飞行……不过过去倒是有驾驶过更有意思的东西就是了。”

“您的心情我也理解，普通的飞机是没法满足您的吧，您真正想要驾驶的，不是飞机而是‘飞空艇’吧？”

他像是突然被刺激到了一样，用能够将他头上如同鸟巢般的黑人发型飞走般的气势转过头来。

“初次见面，萨兹·卡兹罗伊先生。”

他的眼睛睁得大大的，像是要逼近鼻孔那里一般。

萨兹·卡兹罗伊

我向他说明了我前来采访的原因，包括至今为止我采访了很多人，收集这些不可思议记忆的证言，关于不存在于现实里的世界的记忆出乎意料地一致。关于我们人类过去曾生活于“另一个世界”的假设，以及我与霍普·埃斯特海姆的见面证实了这一假设。



“请让我听听您的故事，拜托了，卡兹罗伊先生。”

他露出洁白的牙齿笑了笑。

“叫我萨兹就行了，既然是霍普介绍的话就没理由拒绝了，那么该从哪开始说起呢——”

就在这时，一道清亮的声音在格纳库里响起。

“喂——爸爸——！”

看到正在奔跑过来的小男孩，萨兹的笑容变得更耀眼，他大大地张开手臂。

少年用能够将人撞飞的气势冲到他的怀里，萨兹做出夸张的反应。

“哎哟！还真是强大的攻击！为父我可赢不了这一击啊。”

他笑着抱起少年。

“怎么，今天是一个人过来的？”

“不是，是和姐姐一起来的哦。”

哦，这样啊。萨兹小声回答道，然后他转向我。

“这是我儿子多吉，长得很像我吧？”

他抚摸着少年和他有着相同发型的头，目光像是在看着远方，说道：

“仔细想想……我之所以会经验这么多事，这都是为了多吉呢。”

正因是人才奋起而战



萨兹带着我进入飞机内部，由于是还在测试中的机体，内部里到处摆放着实验用给的装置，不过也还留着能够让人坐下来谈话的地方。

多吉坐在驾驶席上热衷地玩着飞行员的游戏，他握着操纵杆，与空想中的管制员进行着无线通信。

萨兹看着沉迷于飞空之梦的儿子，开始了述说。

“多吉被迫成为了‘路西’，所以我只剩下战斗这条路了。你知道路西是什么吧？”

“被给予了人类所无法拥有的魔力之人……被人们所畏惧的，被诅咒的存在，对吧。”

“也差不多吧。路西有两种，简单区分下来就是企图破坏茧这一社会的路西，以及与前者正相反的，保护茧这一社会的路西。不过总的来说双方都不是什么好差事，成为路西之后就无法再返回到一般人的人生之中，就算是守护茧的路西，在最后也不会被当做人来看待。多吉成为路西的时候才6岁，那个时候我的心情已经不能用想哭来形容了。”

“我有听说过茧的圣府之所以会流放无罪的市民也是因为恐惧路西。”

“对，这个就是净化政策。我当时想帮助成为了路西的多吉，所以就潜入了净化的现场，之后就在那里见到了雷光等人，那应该算是我的运气走到头了吧，从结果上来说我也是被卷了进去，到最后甚至自己都变成路西了，霉运也得有个限度吧，当时就想着父子俩连着一起抽到了下下签——”

之后的苦难之路他依然用不太正经的语气来述说着，这明明是他不愿想起来的痛苦回忆，现在却能够像这样半开着玩笑地说出来，我开始有些理解，为什么都当时只是一个平凡的飞行员的他，能够从那些严峻的战场中存活下来了。

“无论现实是如何沉重，也能不被压倒地像这样开着玩笑的游刃有余态度，也许就是萨兹先生的长处吧。”

“别抬举我，我可没这么伟大，也就是在现在能够笑笑而已，在那个时候完全没有什么所谓的游刃有余，特别是在那之后还对班尼拉做了些过分的事。当我知道多吉之所以会成为路西都是班尼拉的原因时，一下子就气晕头地朝她怒吼，甚至还想要杀了她，虽然最后还是没开枪。”

“我想，动了杀心也好，没开枪也好，两边都是很有人类本性的表现。”

“你还真是会说些吓人的话呢……不过也许真的是这么回事也说不定。成为了路西之后，也正因为我们是人类，才会去烦恼，才会去战斗。支配着那个世界的法尔希们明明才是如同神一般的怪物，但是最后胜利的还是人类。”

在逸乐的宫殿

“可以请您说说在法尔希的世代结束之后的故事吗？”

“虽然有很多想说的，但是有料的东西也不多啊，你也从霍普那里听到了在那之后我发生了什么事吧？”

“我只是听说在最初的旅途结束的两年之后，萨兹先生失踪了……”

“对，和多吉一起失踪了。当时我们乘坐的飞空艇被卷入时空的裂缝，被带到了奇妙的地方。你有听过‘逸乐的宫殿世外桃源’这么一个地方吗？”

“不……我还是第一次听说，至今为止的采访里有收集到不少像是关于‘那个世界’地名的单词，但是世外桃源这么一个地方还真没听说过。”

“嘿，这样啊。那里与其说是次元的狭缝，还不如说像是一只脚踏入了冥府的地方，你不知道也是情有可原的。”

“您在那里被迫做了什么？”

“赌博。我在那里和多吉分开了，对方说如果想和多吉见面的话就以自己的未来为赌注来进行赌博之类的，那可是个丧心病狂的认真对决。”

“和儿子分开后就这么独自一人……”

“我可不是一个人，而是有着强大的友军。那就是从最初的旅途开始一直跟着我的陆行鸟雏鸟。”

“陆行鸟雏鸟是……强大的友军？”

“对啊，那可是个不得了的家伙。那家伙不仅帮助了我，在莎拉和诺艾尔的旅途里也给他们提供了不少的帮助。”

陆行鸟雏鸟帮助人？这还是让我有些无法相信，不过这件事暂时先不提吧。

萨兹的述说终于到了AF500年，那一年，古老之茧崩坏，人工茧升空。

雷光的妹妹莎拉和诺艾尔·克莱斯的旅途结束。

混沌的奔流



“在最后我成功和多吉重逢，逃离了世外桃源，到这里倒是还好，结果一出来发现世界整个都大变样了，像是混沌的大洪水来袭了一般。”

混沌——那是存在于死的世界的巨大能量。这是个会带来毁灭和破坏的危险力量，但是在这之前一直被封印在死的世界里，几乎不曾对人类所居住的世界造成过什么影响。

“这是后来听到的消息，据说在此之前都是艾特罗这个女神一直在抑制着混沌，但是凯厄斯·巴拉德这个混沌给莎拉和诺艾尔设下陷阱，毁灭了女神艾特罗。混沌没有了抑制力，便开始出现在我们的世界，这就是破灭时代的开端。”

“请仔细说说关于这个时代的事。霍普先生之前跟我只说到了AF500年，在混沌溢出之后的事都没有说。”

“……也难怪，这并不是什么有意思的事。”

不知从什么时候开始，萨兹不正经的口吻开始变得沉重起来。

“在一开始，我还没有真正意识到事情的严重性，之后和霍普、冰雪以及诺艾尔商量之后决定与混沌抗争到底，当时想着只要结合我们的力量的话就能够度过眼前的难关。大叔我当时也就那样子，而那群年轻人可都是各有特长的英雄人物。至今为止我们都无数次地突破了自己的极限创造了奇迹，那么只要用必死的决心来干的话就没有不可能的事！他们当时就是这么说的，当然，我也不光是被鼓励，我也尽了自己的一份力，好几次地击退了从混沌的领域里出现的魔物，但是啊……”

他停顿了下来，然后用有些干涸的声音小声喃喃道。

“我崩溃了。多吉他陷入了沉眠。”

沉眠的多吉

当时据说一点征兆也没有，在某天晚上，多吉和平时一样睡着了，到了第二天早上就没有醒来，出声喊他，摇他的身体，他也没有醒来。

“当时我慌慌张张地找医生来看，但是诊查的结果是多吉的身体依然健康，身体也没有任何的异常，但是心灵就像是被冻结了一样，不管用什么方法也无法唤醒他，就是这么一个原因不明的昏迷状态。霍普那时候也很担心，还叫来超一流的医学家来调查，但是最后一日没有任何发现。我当时脑子就整个晕了，除了治好多吉之外就什么也没再想，也没有再继续进行同伴们的协助工作。”

“那也是……没办法的啊，最重要的儿子变成了那样。”

“然后过了1年，过了2年，多吉依然陷入沉睡，我当时也越来越偏激，和混沌的战斗已经都无所谓了，如果能够治好多吉的话，就算把灵魂卖给混沌也在所不辞……之类的。”

“于是就渐渐地与同伴们疏远了吗？”

“不，他们一直很关心我。在那个时候霍普一直作为领导者活动着，创立着能够与混沌对抗的体制。冰雪和诺艾尔也一直站在前线守护着人们。当时大家一直在四处忙碌着，即使如此也不忘来看望我和多吉，还来鼓励我，说大叔加油、别放弃啊之类的。真是非常感激，就因为太过感激……我反而觉得对不住他们，之后我自己就开始回避他们。”

“大家的亲切反而让您觉得更沉重……对吧？”

“都这把年纪了，还真是丢人。在那之后我就像是一个隐士一样，为了寻找治好多吉的方法而四处走动，走投无路之后就陷入了绝望，忍受不住绝望了就继续四处走动……一年年下来如此循环，紧接着我对时间的流逝感也跟着消失了。在期间，霍普还遭到了‘神隐’。”

“神隐？霍普先生下落不明了吗？”

“他留下了一些讯息之后就突然消失了。我当时也了解得不多，脑子里全都是多吉的事，就一直疏远着社会……但是，从霍普的神隐开始，世界就有所变化了，救世院兴起也就是从那时候开始的，牙和班尼拉醒来，露米娜那个小姑娘出现，最后，雷光回来了。”

“‘解放者’对吧，至今为止的采访里很多人都提到了这个词。”

“嚯嚯，调查得真详细。”

“但是‘解放者’究竟是一个怎样的存在，这个关键的问题还没有弄明白。包括我在内，很多人的记忆都只有断片，但是你们——”

我无法抑制住自己的疑问，这是在遇到霍普·埃斯特海姆之后我就十分在意的事。

“您和霍普先生是很特别的，关于‘那个世界’里所发生的事都记得一清二楚。但是我们不一样，只有隐隐约约记得的一些记忆残



渣，在那个世界的自己究竟是什么人……就连名字都记不起来。这个差别的原因在哪呢？是因为萨兹先生你们拼命战斗了所以才将记忆铭记得如此深刻吗？”

“谁知道呢……而且当时虽然有在战斗，但是拼命战斗的不仅仅只有我们，还有被净化的市民们和军队的士兵也有在战斗。”

“那么差别到底在哪呢，是因为路西的力量吗？”

“抱歉，我也不清楚。不过虽然现在记忆还是模模糊糊的，将来有一天说不定因为某个契机就能够想起来了也说不定。‘曾经的自己是什么样的一个人’，这个问题的答案。”

在采访的最后，我向他询问了雷光或者冰雪等人的所在之处，他回答说不知道。

是真的不知道呢，还是知道但是故意隐瞒呢，有可能是想着我的造访会让他们再次回忆起过去，过去痛苦的战斗回忆再次涌现出来的话就糟糕了所以就不告诉我。那么就只能靠自己的力量来找了。

突然，有谁踏进了舱门。

“是姐姐！”

正沉迷于飞行员游戏的多吉两眼发光，看样子他知道这是谁的脚步声。

“Hi！辛苦～了，各位久等了吗？”

滑稽地行着礼大声打招呼的是一个长发女性，年龄还不太清楚，外表看起来很年轻，但是却有着奇妙的威严感。

“什么‘让各位久等了’啊，真是的。”

萨兹小声抱怨道，年龄不详的女性却像是完全没听到一样。

“来吧多吉，差不多也该肚子饿了吧？就让我们出发去吃饭吧！”

“收到！出发啦——！”

她与多吉两人一边吵闹着一边走向机外。

萨兹一边叹气一边看着我，眼中流露出有些无奈的神色，脸上却是有些老练的表情。

那像是有着无尽的辛苦同时又非常幸福的表情，这份温暖甚至传到到了我这边来。

采访结束后向萨兹道别，在我准备回去的时候被人给叫住了。

是刚才那个年龄不详的女性，她的脸上是有些意味深长的笑容，然后突然把什么东西塞到我手中。

“哎……这个是？”

“巧可丽？”

这个甚至算不上回答。

完全不知道她是什么意思，我把目光转向了被塞过来的东西。

这是一张很小的纸张，上面像是写着地址和类似店名之类的东西，这是哪里的餐厅吗？

“那个，请问这是……？”

当我抬起头的时候她已经不见了，如同绒毛般的黄色羽毛从半空中飘落。



Ⅲ.“诺拉比军队更强！”——Get Back（诺拉）

在萨兹·卡兹罗伊的所在之处遇到的身份不明的女性，从她手中拿到了纸张所记载的店名以及所在地的地址。

这是未曾停过的名字，我搜索了一下发现这是一家茶餐厅，但是看起来就和一般的店铺没什么区别，在观光手册上也没有相关的记载，光看照片的话，也没觉得这家店有什么特别的。

于是我就去亲眼确认一下。

我乘上飞机，往南部的海边飞去，仅仅依靠着诡异的笔记，就连去见谁都不知道的采访，对我来说还真不是一般地有难度。还有就是不知道是因为什么原因，我的心里一直在叫嚣着必须前往那里。

从当地的机场乘上出租车之后向司机说出了点名，司机都感到十分地吃惊。那家店是这里当地人才知道的好地方，关顾那里的基本都是附近的客人，像我这样的外来旅客造访那里是十分少见的。

“不过那里的味道还是有所保证的。”

司机本身似乎也是那里的常客

沿着海岸线行驶了一段路之后，就来到了这家面朝海滩的茶餐厅，这家名为诺拉之屋的店铺。

Get Back



店内人声混杂，很难找到空位，四处回响着热闹的谈话声，客人们的谈笑声让人听着非常舒服。正如同司机所说，这里的客人基本都是当地的回头客，他们和店员也十分熟络，各个桌子都形成了一个个小小的谈话圈。

由于不知道哪个料理好吃，于是我就点了“诺拉·Special”。

吃完之后，我感到十分疑惑。

味道很好，好到令人难以相信这家店居然这么默默无名的程度，硬要说的话虽然比不上一流餐厅的味道，但是在这里一边听着浪涛声一边吃，真的是别有一番风味。

这个味道是没有多余的装饰的，令人怀念的味道。

对，很令人怀念。

但是……又不仅仅是怀念?

——怎么了？这个感觉是什么?

在胸口里有种莫名焦虑感涌现出来，这种感觉我也无法好好地表达出来。

“抱歉，饭菜是不是不合您的胃口？”

年轻的服务员有些歉意地跟我说。他似乎是看到我陷入沉思的表情，就以为我觉得饭菜难吃。

“没有这回事！你们的料理都很好吃。”

我慌慌张张地澄清着，蓝发的年轻人松了口气。

“太好了……其实啊，我们也有些不安，客人您不是这里的人吧？我们的料理都是符合本地人口味的，所以不知道其他地方的人吃不吃的惯。”

“没那回事，非常地好吃，谢谢你们的招待。而且你们的料理有种很怀念的感觉，像是能够挑起人的乡愁，让人不由得想起故乡的感觉，吃起来不像是第一次吃这些料理的味道。”

当我说出口的时候，我察觉到了。

对，这不是我第一次吃。

我知道这个味道，过去也吃过好几次。

这家店的这个味道是我记得的。

没错，这是她做出来的味道。

——她？为什么我知道是女性？

这家店的名字是什么来着？之前看着那张纸的时候，对这个名字没有任何的感觉。

但是当接触到了这个味道之后，才发现到这个名字的特别之处，从而唤醒了我的记忆。

诺拉之家——“诺拉”。

这么说来这个名字还真有听说过，之前去采访时有好几句证言有提到过，不过和“路西”或“净化”之类的与整个社会有着影响的单词比起来，这个单词的分量有些不太够，于是就被我忘在了脑后。

我所遗忘的话语，我所失去的记忆。

“客人，没事吗？”

看着我再次陷入沉默，蓝发的服务员有些担心地看着我。

我记得他，当时他处于混乱战场的正中央，强压着对死亡的恐惧，举着枪。为了鼓励周围的人，也为了让自己奋起而大声高喊着：

“诺拉比军队更强！”

——这个记忆是什么？

窗外的浪涛声在耳边响起，头脑的深处传来阵阵麻痹感，深处的记忆如同波浪般一波波涌出来，然后我的眼前一片黑暗。

在一片黑暗里耳边响起一道粗犷的声音，光从声音就能知道这是个高壮的男人。

“你到底是给客人吃了什么才会让她晕倒的啊，该不会是用了些腐败的食材吧？”

另一道有些强硬的声音响起，这边是一个女性。

“真要用这种食材来做的话我早就拿给你自己去吃了！呐，优夫，你还记得当时客人是什么样的状态吗？之前她是不是有出现不舒服的症状？”

“看起来像是没什么问题啊，料理也吃得一干二净。”

这次是那个服务生的声音，对，他是叫优夫来着。

“虽然我不认为是我的料理的错……卡多，你带上她，我们一起去医院。”

“知道了，我先带着客人过去，蕾布萝你把店关好之后再过来吧。”

我感到我的身体浮了起来，那个叫做卡多的男人轻轻松松地把我抱了起来。





然后我醒了过来。

广阔的大海在眼前扩展开来，我刚刚在店里突然倒下，然后他们带我倒能够看到海滩的天台躺椅上休息。

“感觉如何？”

刚刚被抱起的我这次被他慢慢放回躺椅上，这个高壮的男人用意外温柔的声音问道。

“嗯……已经好很多了，我想应该没事了。”

三个人都松了口气。

浑身肌肉的巨汉是卡多。

蓝色头发的服务员是优朱。

而黑发的女性是蕾布萝，我记忆力的味道就是她的料理的味道。

我开口询问道：

“那个，马基今天不在吗？”

“嗯，那家伙去废品屋找些材料——”

卡多在说完话之前才察觉到哪里不太对，蕾布萝和优朱也变了脸色。

“你是怎么知道马基的？！”

我想起来了。

那是在前世还是在别的宇宙我还无法了解清楚，在被称为茧的那个世界里，我曾经遇到过他们。

因支配者的命令而被流放的无罪之人，在因军队的攻击而被夺走性命的惨剧——流放的混乱漩涡之中拼命战斗的年轻人。明明不是职业的士兵，却能为了市民而拿起武器站在战火的最前端的，这个名为“诺拉”的团体。诺拉的成员们抵抗着军队的攻势，带着残存下来的人们一起逃到了茧的无人地带。

这三个人和马基就是诺拉的中心人物。在严峻的环境里潜伏的那些日子里，卡多不屈服的斗争性、蕾布萝饱含着关心的料理、优朱细致的关心以及马基优秀的工程学才能都成为了人们的内心支柱。

而我，也曾是被他们所保护的其中一人。

我向他们说明了来历，包括我和霍普与萨兹见面的事。就在我说话的时候优朱似乎察觉到了。

“我想起你了，你就是那个为了揭露净化的真实而潜入净化现场的无谋记者对吧。”

“嗯，当时差点丧命了，不过也多亏了大家才得救。之后的逃亡生活也多亏了各位的照顾，才能够保护好记录了净化的惨状的珍贵影像。”

“哦！我也记得！你就是那个放出了净化的映像来拆穿圣府与法尔希荒野的人！当时还和马基一起把播放平台黑掉然后放出影像对吧！”

卡多和蕾布萝似乎也想起来了。

“我记得当时的纪年变成了AF之后你还去了新波达姆，我还做了好几次东西给你吃。真抱歉，明明不是完全不认识的关系，却这么忘了这事。”

这应该是我的台词啊。

“我也忘了，不仅仅忘了大家的事，还忘了自己的事。我至今为止都不知道过去生活在“那个世界”的自己究竟是怎样的一个人，但是，在这家店里尝到了这个味道之后，就想起来了，我是什么人……”

“这么说是我的料理成为了你记忆苏醒的契机？我该说这真是我的荣幸吗。”

“这就是俗称的刺激疗法吧，看来你是尝到了十分刺激的味道对吧。”

“卡多，可以请你解释一下这句话时什么意思吗？”

“啊……这个啊，就是那个……”

就在卡多庞大的身体稍微缩了缩的时候，我们听到了啪嗒啪嗒的脚步声，看来是有人回来了。

“我回来了！大家正在high吗？”

“马基，欢迎回来，不过你来得真不巧，现在我们正在谈得火热呢。”

“不，你来得正好，我算是得救了。”

“……完全不明白你们的意思。”

一直沉默的优朱看着我，无所谓地纵了纵肩，看样子平时都是这样的气氛。

对啊，那个时候也有过这样没营养的互动，在被军队追逐而在边境地带彷徨的那段逃亡生活里，为了不失去对被夺走的平和日常的思念，我们一路上都进行着这样没营养的的对话，然后大家都被逗笑了。

之后我们像是理所当然似的意气相投地回忆着往事，我还得到了几个有用的情报。

在离别的时候马基说：

“我记得你的名字哦，那个时候应该是叫……‘艾黛’没错吧。”

我用力点了点头，这个虽然不是我现在的名字，但是确确实实的是我的名字没错。

我完全想起来了，过去的我是茧里土生土长的居民，名字叫“艾黛”，见证了净化政策的骚乱到圣府崩坏的瞬间，见证了由受法尔希支配和保护的时代走向终结，见证了由人类利用自己的力量来让文明再次复兴的AF时代的开始。

然后现在转世重生，来到了这个世界。

我很想向那个告诉了我这家店的女性道谢，如果没有她的引导，我就不会与这个味道相遇，也就不会恢复记忆了吧。我决定接下来也追寻着这冥冥之中的引导继续前进，哪怕是再微小的情报，只要能够触动我的直觉就一定要追逐到底。

话虽然这么说，我这次在这家店里获得的情报可一点都不微小。我获得的是围绕着“那个世界”所发生的战斗里出现过的核心人物的情报。这是蕾布萝悄悄告诉我的，关于雷光的妹妹，莎拉·法隆的所在地。

（未完待续……）



光明之响前传
龙奏骑士们的前奏曲

文 加纳新太 文 实习编辑 Mikiya 美编 小瑟

第一章 公主与歌巫女（前篇）

1 “传令！传令官在哪里？”“快点！快去叫军医！陛下他……阿尔贝尔王他！”

怒嚎声交织的战场上，响彻着武官们悲痛的呐喊。神话中的土地，广阔的亚尔夫海姆岛，传闻在很久以前，是神与龙互相争斗时最后的战场。时光飞逝，如今的亚尔夫海姆岛，又成了流淌着人类鲜血的战场。血流成河，剑刃相交。无论是威严的神，还是聪慧的龙，又或是既没有如神般强大的力量，也没有龙族的智慧的卑微人类。只要有了独立的意识，互相之间的利害关系不一致，欲望便会随之产生，然后“战争”终将成为每个种族都不可避免的结局。

仅仅拥有亚尔夫海姆岛一部分领土的小国阿斯托利亚，在这十年来，接二连三地遭受大陆贯彻帝国主义的大陆霸权国家，伦巴底帝国的侵略。阿斯托利亚王国将国力比其强大数十倍的伦巴底帝国数次击退，都是多亏了阿斯托利亚国王阿尔贝尔王个人的勇武，以及他手中的神话武器强大的威力。

但是现在，瞄准了阿尔贝尔王的箭矢如雨一般向他袭来。飞来的箭矢弹开了阿尔贝尔王手中的盾牌，由于失去了用来防御的东西，钢铁般的箭矢深深地扎入了他的肩膀和大腿之中。阿尔贝尔王从战马上滚下，落倒在地上。

“国王他……！陛下……！”

作为骑士团长的硬汉巴罗乌兹不一会儿便赶了过来，并将阿尔贝尔王从地上抱起。

“现在还不能把箭拔掉，快点把军医叫过来！陛下，陛下！”

原本已经失去知觉的国王，稍稍睁开了双眼。

“一点擦伤而已，不值一提。巴罗乌兹，快把我扶回战马上。”

“您在说什么呢，已经在为您准备马车了，请您立刻撤退。”

“但是……如果士兵们看不到国王的英姿，会丧失士气的。”

“可是这样下去您会丢了性命，那样的话士气又会何存呢？”

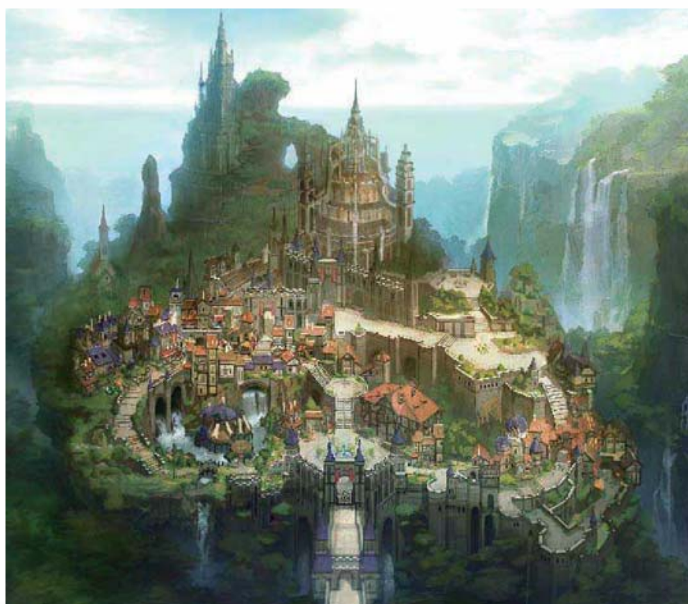
“这样啊……那之后就拜托给你。”

“请包在我身上吧……转变为撤退战！”

“得向国民们道歉才行呀……”

看见此时惨烈景象的国王那悲痛的表情，深深地烙印在每一个在场之人的心里。





2 “父亲大人！”

还没等传令的仆从通知入场，桑妮雅便自己打开了大门，金属质感的脚步声渐渐传来。在首都马尔加，撤回阿斯托利亚城的阿尔贝尔王接受了紧急手术，可是深深扎进肉里的弓箭，对他的肌腱造成了很大的损伤。在得知了父王的麻醉已经解除，可以与她见面后，桑妮雅便立刻赶到了父亲的病房。

“公主殿下……这身装扮到底是……？”

巴罗乌兹团长话说到一半却戛然而止。

从病床上起身接受医生检查的阿尔贝尔王也紧皱眉头：

“桑妮雅，发生了什么，你为何这身打扮。”

作为阿尔贝尔王的独生女，桑妮雅注意到父亲的声音并没有以前那般有力，但她并未提及这件事，转而指着自己的衣服说道：

"因为没有女性可以用的装备，所以我去把宝物库翻遍了！不过，我们王族在四代以前是出现过女性骑士的，因为有前例在先，父亲你可不能不同意呀。"

布朗谢王室的王位第一继承人，女公爵桑妮雅·布朗谢公主，脱去了平时穿着的礼服，取而代之地换上了女性用的铠甲。打磨光滑的铠甲整体为银色，边缘部分则镶上了金色，铠甲下方的裙摆为黑色，与桑妮雅乌黑的长发十分般配。左边的手甲上，装配着可以用来格挡的小型圆盾。纤细的腰间佩戴着修长的细剑，从剑格两边鸟翼般的装饰可以看出，这是王室家传的宝剑之一。

"可是桑妮雅，这套装备是举行仪式所用啊。"

"这套装备就足够实用了，父亲您不必阻拦我，想必您也知道，比起舞蹈我更擅长剑术，所以我也想为国家而战。"

"可是你知不知道训练与实战是不一样的呀！"

"如果没有明确的旗帜，士兵是无法战斗的，是这样吧？这可是父亲您时常挂在嘴边的话呢。"

桑妮雅飞快地走到父亲的病床前，单膝跪地。从腰间拿出她的宝剑，双手从两侧捧着剑鞘，将剑柄缓缓朝向父亲，然后大声宣读：

"汝若怀疑吾之忠诚，便立取吾之性命；若认同吾之忠诚，吾便作为汝之剑所用。"

这是骑士们为了展现自己的忠诚而进行的誓约仪式，而桑妮雅的宣誓，则带了几分逼迫的意味。在这短暂的片刻，桑妮雅为了让自己立刻授勋为骑士，持续着与父亲的对峙。终于，为了不让这种紧张感持续下去，阿尔贝尔王选择了妥协。当然，这也是出于自己身负重伤，以及为了能够立足于战场，需要一位王的代理者等多方面原因的考量。

深深地叹了一口气后，他勉强用没有受伤的手臂接过细剑，铭刻上祝福之印，再将剑还给了女儿。重新将剑佩回腰间，桑妮雅瞬间放松了下来，与父亲的表情对比鲜明。这便是时常在战场上冲锋杀敌，被敌我双方都敬畏着的，被誉为"阿斯托利亚的闪电公主"的少女英雄——骑士姬桑妮雅诞生的瞬间。

"那么近卫队就交由我来带领吧，先告辞了，父亲大人。"

难以抑制自己的兴奋，桑妮雅一边踮起脚舞动着身体，一边离开了病房。目睹了整个过程的巴罗乌兹团长意味深长地感叹道：

"这也算是年轻的一代长大了吧。"

"是这样吗？"

拥有这样一位难以驾驭的女儿，阿尔贝尔王的眉宇间透露出作为父亲特有的苦恼。

"真的……是这样吗？"

就这样，一段时间过去了。



3

某一天，阿尔贝尔王坐在阿斯托利亚城接见之间的王座上，桑妮雅则陪在他的身旁。侍从们将大门从中间拉开，几乎没有伴随任何脚步声，从门外进来之人的身影强烈地吸引着桑妮雅的视线。跟随着侍从进入接见之间的只有一个人，并且是一位没有一丝胆怯、举止优雅的少女。

这位少女看上去与桑妮雅年龄相仿，但存在感却完全不同。民族风的上衣搭配着淡蓝色的长裙，腰间系着天蓝色的飘带。长长的袖口优雅地摆荡在两边，从袖口露出的是纤细的手腕。纤长的头发如金丝一般，在发尾的高处系着与衣服颜色相同的蝴蝶结。瞳孔的颜色如澄澈的天空一般，眼睛的两侧竖着如细剑般尖细的耳朵，这便是与人类最接近的妖精——妖精。

桑妮雅并不是第一次见到妖精，但现在出现在她面前的这位妖精少女，可以说是"特别制"的。这是一种澄澈的存在感，就如同寄宿了生命的手工玻璃制品。如果出身时可以改变自己长相的话，我也想拥有这样的容貌——桑妮雅在一瞬间浮出了这样的想法，但又感到十分羞耻，立刻打消了这个念头。

如玻璃般纯洁的少女手持箭筒，挟在腋下的是涂有手工泥金彩绘的弓。她来到阿尔贝尔王的面前，在稍有一段距离的地方停了下来，用妖精族传统的方式行礼后，再像人类那样拉起裙摆行弯膝礼，如此完美的礼数即便是专门教授礼仪的老师也会为之惊叹。



"初次拜访便赐予我可以与您见面的荣誉，实在不胜感激。我远渡重洋，从位于遥远大陆的威尔兰德王国前来拜访，来自当地十二支王氏族之一的亚尔玛族，名叫雾香·永羽·亚尔玛，平时叫我雾香就可以了，能够认识您我感到非常荣幸。"

"承蒙你无微不至的问候，寡人实在是不敢当。"阿尔贝尔王被雾香出色的讲话所打动，但一旁的桑妮雅的表情却十分微妙。

"雾香她是继承了龙刃器'龙翼弓 琴乃神乐'的龙奏骑士。"

"是的，我与陛下一样同为龙奏骑士，现在带在身上的这把弓便是'琴乃神乐'了。"

"能否借寡人一看呢？"

"请便。"

在场的人们都小声地发出了惊叹，作为神话时代的武器，"龙刃器 琴乃神乐"乃是妖精之国威尔兰德的至宝，而雾香毫无防备地将其交给外人，实在是令人惊讶。

阿尔贝尔王用手拦住了想要帮王取弓的侍从，虽然行动仍不方便，但还是亲自走下了王座，从雾香手中接过了这把神圣之弓。这把弓比起长弓要短一些，属于女性也可以很好握住的细柄弓。弓体全身漆黑，并附有樱花形状的装饰，可以看出并没有什么地方是金属材质的，但具体由什么材质制成并不能明确。弓弦的部分，由八根细弦平行张开组成，可以说是既可以当弓使用，又可以作为竖琴弹奏的特异品。

"这便是龙刃器 龙翼弓吗……"

"是的，在过去的神话时代，闪耀着光辉之龙——煌龙大人赠与了人们七把乐器，这便是其中之一。"

"这样啊……"

在千年以前的遥远过去，这个世界上还有伟大的龙族存在的时候。人类、妖精还有龙族，他们之间相互尊重，和睦共存着。龙族的长老煌龙，将自己身体的一部分作为材料，制作成既可以当作武器，也可以作为乐器使用的，被称为"龙刃器"的七件宝物，并将它们作为与其他种族友好的证明，其中四件赠予了妖精，剩下的三件则赠予了人类。

如果将龙刃器作为武器使用，便可以利用其不败之力击退敌人，如果当作乐器弹奏，使用者便会与龙心灵相通。在被称为"神龙大战"的一柱之神与龙族之间的战争之后，所有的龙都已经灭绝，而龙刃器也失去了心灵相通的对象。但其作为"不败的武器"，对于当下的人类而言，意义非比寻常。仅仅是一把武器，一位战士，便可以改变战争的局势。

挥动它便可击退敌军，吹奏它可以鼓舞士气。在过去的神话中，传闻龙是兼备了巨大的力量与无限灵力的，世界上最强的灵兽，而龙刃器则被赋予了与其同等的力量。

然而，“龙刃器”却拥有“自己选择使用者”这一特性，并非谁都可以使用。假如未被选中之人使用了“龙刃器”，龙的诅咒便会降临 …… 被龙刃器选上，允许持有它的人，则被世人尊称为“龙奏骑士”。

“那个女孩 …… 竟然是龙奏骑士 ……”

由于眼前的女孩太过可爱，桑妮雅很难把雾香与“骑士”一词联系在一起。重要的是，她那纤细的手腕需要拉动的弓，并不是一般的弓。

阿尔贝尔王用手指触碰了龙翼弓的琴弦，本想要弹奏两下，但手却停了下来，对于没被选中的人来说，这样做太过冒昧了。他转过身来，如同婴儿伸手那般，慢慢地将宝物递还给了雾香。

“雾香小姐。”

阿尔贝尔王一边说着，一边用手牵过在一旁站着的桑妮雅。

“这便是我的女儿桑妮雅，她现在代替我领导战场上的战斗。”

还未反应过来的桑妮雅突然意识到该自我介绍了，作为公主她自然不能在礼仪方面输给对方，短暂思考后，她决定武官的方式进行问候。她将手架在胸前，行立直礼，然后说道：

“这里是阿斯托利亚的骑士桑妮雅・布朗谢，雾香小姐。”

看见雾香脸上惊讶的表情，桑妮雅倍感自豪，但接下来父亲所说的话立刻吹散了这种心情。“

桑妮雅啊，雾香会代替受伤的我，作为援军支援我们的战斗。”

“诶？”

“伦巴底帝国，也是我们威尔兰德的妖精族最大的敌人。”

雾香几乎无声息地走到桑妮雅的面前，一把拉过桑妮雅的手。雾香的体温很低，可以感受到她极为纤细的手指的触感。

“和我一起战斗吧，叫我雾香就可以啦。”

“诶？”

4

“父亲大人！这到底是怎么回事！”

桑妮雅尖锐的声音在阿尔贝尔王的执务室中回想，她两只手撑在执务室的桌子上逼迫着父亲，探出的脑袋几乎要贴在父亲脸上。巴罗乌兹团长站在一旁故作沉默，但是表情中透露出夹在这对父女之间的为难。雾香端正地坐在接待客人的沙发上，一本正经地注视着执务桌旁的二人。

“无论你怎么说，我都不会改变先前的决定。”

阿尔贝尔王依旧镇定，他用成熟的嗓音高声说道：

“阿斯托利亚王国与威尔兰德王国向来是友好的盟国，我向盟友提出增援的请求，他们便立刻爽快地答应了。”

“您难道认为 …… 我的能力不足吗 ……?”

桑妮雅的声音震耳欲聋。

“不要说这种话，我知道你现在做的很好。”

但是这句话并没有起到安慰的效果，桑妮雅根本听不进去。她紧闭着嘴唇，好像要把烦恼全部杀死在嘴里，身体不停地在发抖，职务桌上的笔也更跟着一起晃动。

过了一会儿，桑妮雅慢慢地转过身，坐到雾香身旁，看着她说道：

“请您回去吧，我们的军队不需要援军，我们要有自己的力量来守护我们的国家。”

雾香不动身色，依旧用让人怜爱的声音回答道：

“请恕我难以从命，我也是奉王之命来到此地。一战都不参加，只凭一句话便将我打发走，我实在是无法认同。”

“我说过了我们的土地由我们自己来守护，不需要你来多管闲事。”

“亚尔夫海姆岛在过去便是妖精们的圣地，我们也不希望战火在这片土地上继续蔓延。你刚刚说的话，难道不是没办法信任我的意思吗?”

雾香再也没办法沉默下去了，妖精族少女摘下了纯真的假面，露出了充满怒火的眼睛，脸颊鼓得和气球一般，仿佛已经把“生气”两个字写在了脸上。

“啊，你终于露出本性了呀。”

“适可而止，桑妮雅。”

阿尔贝尔王用尖锐的语气制止了桑妮雅。

“这是两国间已经做好的决定，没有办法撤回了。桑妮雅，你可不要忘了，这可是关乎我们国家存亡的危机之时，只有你们通力合作，才能击败敌人，就这样吧。”

5

“不要妨碍我！”

“你才是！不要妨碍我呢！”

桑妮雅与雾香，互相都不给对方好脸色看。

荒野般的战场上，在不断击溃了伦巴底帝国派出的强行侦察队之后，阿斯托利亚军的前线部队，为了不让敌人知晓我军的阵容，不断改变营地的位置，各个据点的人员也会经常变化。只要没有固定的防守阵型，敌人便不能轻易采取准确的对策。

而伦巴底帝国则派出了少数精锐的侦察队，强行突入了阿斯托利亚军的阵地，抱着必死的决心，探查阿斯托利亚军最新的情报。换句话说，伦巴底帝国派出的便是敢死队。桑妮雅与阿斯托利亚军当然不会让这些人可以活着回到敌阵，因为我军的情报不是这么轻易就能交出手的。在敌人的强行侦察队突入之时，如何临时应战，成为阿斯托利亚军需要面对的难题。

“从正面击溃他们！拔刀！”

桑妮雅大喊道，与此同时，阿斯托利亚军纷纷白刃出鞘，刀光闪闪，直逼天际。

“冲啊！”

挥舞着自己的爱剑，桑妮雅与她的拔刀队，以雷崩之势向前突击。带队站在最前面的便是桑妮雅本人，她压低身体，如滑行般在地面驰骋，以尖利的突刺解决了第一个敌人，然后踏着倒下敌人的铠甲，接二连三地斩杀了擦身而过的敌人。在战场的中心，银色的铠甲与白色的刀光，如闪电般狂舞。敌人见到桑妮雅如此强大的实力，士气骤降。

“比想象中的要能干嘛 ……”

在远处的树上看见桑妮雅的英姿，雾香嘴里嘀咕道。

“差不多也该行动了吧。”

雾香一边低喃着，一边轻轻握住宝弓“琴乃神乐”，另一只手将肉眼看不见的弓矢架在上面。然后轻而易举地拉动了弓弦，原本空无一物的手边，瞬间产生了数支发光的箭矢，从侧面飞向敌阵，在下一个瞬间全数爆炸，原本防守紧密的敌军瞬间乱作一团。

“那便是 …… 龙刃器 ……”

桑妮雅正在与敌人交锋之中，但也被龙刃器的威力所震惊。手持龙刃器的龙奏骑士，仅凭一人便可以匹敌一军，看来以前的传闻并不夸张。

“哇！啊！”

就在这时，桑妮雅身旁的近卫兵们，被爆炸产生的气流卷走了。桑妮雅用手遮住脸挡住了冲击，但是军队的前进速度逐渐减缓，最终停止了脚步，而“琴乃神乐”的光弹恰好落在桑妮雅的面前。

“你在做什么呢 !? 喂！很碍事啊！”

桑妮雅大喊道。

“是你们的攻势太缓慢了吧，你们才是碍事的一方呢。”

“那个家伙 ……”

桑妮雅气得咬紧牙关，举起手中的剑，号令全军道：

“全军！调转方向！从右侧杀出重围！再绕到敌人后方！”

“喂！你这样做会陷入混战的 …… 箭矢就会 …… 喂 ……”

雾香见此情景，完全陷入了急躁之中。

敌我双方已经完全地混作一团，在这种情况下，飞出的箭矢一定会击中我方的吧。

“难道她是故意的吗 ……”

雾香深吸了一口气，神情凝重了起来。她急躁地拉动着弓弦，终于还是忍不住了。



龙翼弓 琴乃神乐

“受够了！我可不管那么多了！”

发光的弓矢随意地坠落在战场周围，敌我双方的周围被挖出了一个巨大的坑，由于在坑中无法站稳脚步，无论是敌方还是我方，士兵们一个个都倒了下来 ……

这场战斗，作为阿斯托利亚战史上罕见的大混战，而被记录了下来。

第二章 公主与歌巫女（后篇）



1

桑妮雅与雾香同时站在阿尔贝尔王面前，两人在一旁嘟着嘴，相对而视。

“都是她的错。”

两位少女同时说道。

阿尔贝尔王手指撑在眉间，在苦恼时皱纹看起来格外深刻。

“就这样吧。”

阿尔贝尔王深深地叹了一口气，在短暂沉默了一会儿之后，忽然若有所思地说道：

“你们两个，住到一起吧。”

“啊？”

“诶？”

“你们两个不能很好地相处让我很困扰啊，在这万分火急的时刻，如果因为自己人的内讧而导致国家灭亡的话，难道不会觉得羞愧吗？为了让你们两个能够互相理解，你们就住在一起吧。正如俗话所说，同喝一锅汤便能成为同伴。巴罗乌兹的侄女，在城里开了一家旅店，是叫什么名字呀……”

“禀陛下，那家旅店叫海猫亭。”

站在一旁的巴罗乌兹团长回应道。

“是这样啊，那就先把旅店借国家一用吧。你们二人从今天起便住在一起了，为了让你们互相之间能有更深刻的理解，”

“不要。”

桑妮雅与雾香再次异口同声，直截了当地回答道，但是王却说：

“这可是命令，不容许你们顶撞。”

像这样与日常生活相关的命令，在阿斯托利亚的历史上可是前所未见呢。



2

“公主殿下，您贵安。请容我重新介绍自己，我是这家旅店的女主人艾玛，站在我身旁的这位，便是我的女儿，名叫普莉姆拉。就由我们两个，来照顾二位的生活起居。”

“……”

“…………”

人类女孩与精灵女孩，都闭着嘴闷不作声，视线都朝着别的方向，脸上写满了不愿意。

“难道，有什么做的不周到的地方吗……？”

“不是，并不是对旅店有什么不满……”

雾香含含糊糊地回答道。

就这样，桑妮雅与雾香生活在了一起，因为是国王的亲自命令，所以是不可能再反悔的。每天的早晨与晚上，她们都必须在旅店的大食堂共进早餐与晚餐。虽然没有在嘴上说过，但是“先坐到餐桌旁的人算胜利”似乎已经成了二人之间不成文的规定。所以时常会出现这样的情景，雾香一本正经地坐在餐桌旁等待着配膳，而随后赶到的桑妮雅则是一脸沮丧。多亏了如此，海猫亭成了每天最早营业的旅店。

虽说二人在一起吃饭，但对于她们来说，这并不是什么愉快的体验。她们并不会面对面坐在一起，而是相差而坐，而且还是选择细长的桌子对角线上的两张座位，在吃饭过程中都一言不发。桑妮雅与雾香在这样的氛围中度过了好几天，终于，她们两个都无法忍受这种紧张感了。在这之前，阿尔贝尔王为了根治这一问题，特意为雾香与桑妮雅安排了相邻的卧室。

咚！从隔壁传来的敲打墙壁的声音，把桑妮雅吓了一跳。

“喂！你在干什么呀！？”

桑妮雅没有敲门便径直打开了雾香的房门，迎面而来的是雾香纯真的笑脸。

“刚刚有一点无礼，我的手肘不小心打到墙壁了，实在是对不起。”

“这样啊……”

桑妮雅砰地一下关上了门。

又过了一会儿，雾香在自己的卧室里，听见隔壁传来很大的打击声。她慌张地跑出了自己的卧室，桑妮雅从隔壁探出头来说道：

“失礼啦，我刚刚只是用拳头打死了墙壁上的虫子而已，啊哈哈哈哈哈……”

桑妮雅开始模仿起古代贵妇的笑声，其实她是在嘲讽眼前的雾香。

看到这样的日常景象，旅店的女主人玛达姆·艾玛作出了这样的评论：

“像是在女子学校一样。”

艾玛的女儿普莉姆拉也有相似的感想：

“像是在托儿所一样。”

3

有一天早餐之后，桑妮雅回到了城中。她作为阿斯托利亚骑士团的将军，不得不参加诸如军事会议、作战立案以及决策裁定等事物的处理，也算是一个大忙人。会议结束后，她在独自返回职务室的途中，忽然停留在宝物展示室门前，桑妮雅拥有宝物库的钥匙，她可以自由地出入这里。宝物库是保管最重要的王家宝物的场所，墙壁的边上放置着大理石的架子，大量的绘画、雕刻以及装饰品陈列在这里，充分利用着空间。

桑妮雅慢慢地走向了被安放在最深处的一件宝物，然后在它面前停了下来，这是一对剑与盾。涂成黑色的剑身与剑柄上，手工描绘着复杂的银漆，盾牌为白银色，周围镶有金边，并且在中央偏下方的位置，镶嵌着泪滴形状的宝石，宝石的颜色是如熊熊烈火般的橙色。比较特别的地方是，在剑的剑背上，以及盾的中央，都设置有银色的琴弦。

这便是阿斯托利亚的至宝，七把龙刃器之一的“龙鳞爪剑 天雷提琴”。这是从神圣的煌龙鳞爪处诞生的武器，既可以作为剑使用，也可以作为小提琴来弹奏。挥舞此剑，可削铁如泥，弹奏它时，又能给予同伴无限的勇气。拥有这样勇气的战士，即使受了再重的伤也不会倒下，哪怕是熊熊岩浆也不会熔化他的决心。龙鳞爪剑是龙奏骑士阿尔贝尔王的爱剑，阿斯托利亚王国在这十年里，仅仅依靠这一把剑的威力，多次抵挡住了来自伦巴底帝国的攻势。

桑妮雅紧握着自己的右手，在做好决定以后，她把手伸向了天雷提琴，单手握住了剑柄，并将它拿了起来。这把剑比想象中的要轻一些，她自下而上地欣赏雕刻着花纹的美丽剑身，同时把剑高高举起。但是，就在她把剑从空中挥下之时，右手内侧忽然感受到了强大的压力。龙鳞爪剑开始狂暴了，桑妮雅



用尽全力想要控制住她，剑在她手中发出“嗡嗡”的震动声，为了反抗桑妮雅的意志在空中胡乱舞动。从剑柄处产生了类似于透明力场的东西，这股看不见的强大压力从内测狠狠地振开了桑妮雅握剑的手。然后，龙鳞爪剑干净利落地掉落在了地面上。

“切……”

桑妮雅紧紧地咬着嘴唇，肩膀不停地抖动着，少女骑士恼羞成怒的背影看上去如同要置谁于死地一样。

桑妮雅离开宝物展示室之后，雾香悄悄从镶着画框的巨大壁画后面走了出来。她为了测量礼服的尺寸而来到城中，在这之后她便来到宝物库考察，而就在此时刚好听见背后桑妮雅尖锐的脚步声，便条件反射般地躲了起来……

4

那天晚上，桑妮雅来到了海猫亭的休息室，正巧雾香也在那里，她正一脸放松地抱着“琴乃神乐”。

“要是不过来就好了。”

桑妮雅看见雾香瞬间便后悔了，转身准备离去。但一想到自己想要逃跑的样子被雾香看见的话，会是非常大的耻辱，她便从容地走进了房间，一下子坐到沙发上，盘起了自己的双腿。

雾香则装作没看见，她像平时一样张开宝弓，玩耍似地用手指拨动着琴弦。精灵之国威尔兰德的音阶构造，与人类社会有着微妙的区别。异国曲调的弦乐，在这片刻，打破了夜晚的寂静。

忽然，雾香的手停了下来。

“我有话不得不对你说。”

桑妮雅警惕了起来，返问道：

“什么？”

“如果我在战场上受了很重的伤，你大可以不用管我，但是你一定要，一定要带着这把龙刃器，带着龙翼弓安全地撤离战场……”

“……”

“要问为什么的话，将世界上仅有的七把龙刃器交到敌人手里，是绝对需要避免的事。只有这件事，请你务必要答应我呀。只要能够安全地守护好这把弓，如果弓选择了你的话，你就这样使用它也没有关系。”

“……”

“你觉得这个约定怎么样？你怎么了……？”

“我不同意。”

“为什么呀……？”

“我说过我不喜欢这样了呀，我才不要以这样的形式，来继承龙刃器呢。”

片刻间，气氛陷入了凝重的沉默之中。

“这又是为什么呢？”

雾香天蓝色的眼睛里，透露出几丝困惑。

“我知道你渴望得到强大的力量，但你又不想接受我的龙刃器，这又是为什么呢？”

“我只是……”

桑妮雅紧紧地弯起膝盖。

“我只是，我只是想要自己一个人来背负，那些需要我来背负的东西。如果是受人所托背负起重担，通过这样得到的东西，算不上是自己的东西。如果是自己选择的包袱，即使再重，我也觉得不会就这么放弃。我只是，自己选择了背负‘守护这个国家的国民’这样的责任，我想依靠自己的力量来完成我的使命，我的愿望仅仅是如此而已。”

桑妮雅目不转睛地看着雾香。

“所以说，你找错人了呢。”

“我完全……”

雾香轻轻接上一口气，表情中透露出一丝惊讶。

“我完全没有考虑过这样的事情……由我来继承‘琴乃神乐’，是我出生之时便已决定好的事。由于我在这样的环境下长大，所以也不会有什么质疑。精灵的一生中，是不会有‘选择’的机会的。原来如此，是这样啊……”

雾香抱着弓，微微抬起头，凝视着天花板。

“在过去……千年前的神龙大战之后，我们精灵抛弃了已经荒废了的这片亚尔夫海姆的土地，搬进了森林之中，并在那里建立了新的国家。但是人类们，却特意选择了背负重担，搬到这片寸草不生的土地上，在这里居住、开垦，最终取得了大丰收。”

“……”

“这也许，就是人类的力量吧。”

桑妮雅没有接着回答，而雾香也没有继续追问，二人便在这样的气氛中，陷入了沉默。

“那么，你又是为了什么而战呢？”

桑妮雅冒出了这样的问题，但她并不是特意要问的，她只是比较讨厌沉默的气氛，觉得需要找点问题。

“诶？”

“为什么要来到这个战场呀？仅仅是因为国王的命令，便来到了这里吗？”

面对如此突然的问题，雾香表现出了令人意外的反应。精灵族年轻的歌巫女洁白通透的脸颊上，转眼间泛起了红晕。为了让脸颊充分地接触空气，雾香暂时撇开了脑袋，然后这样说道：

“不能告诉你……”



煌龙·易尔本

5

伦巴底帝国的军装，是整齐划一的黑色，包裹着高温炉火煅烧过的黑色铠甲，帝国的军团再次来袭，宛如从地狱而来的不吉使者。迎击的阿斯托利亚军，则身着闪耀着光辉的银色铠甲，换上如此华丽的装备，当然是为了鼓舞士气。但遗憾的是，阿斯托利亚军在人数上趋于劣势。

“拔刀！向前进军，架起盾牌，放低体势，采用密集方阵！”

战场上回响着少女将军桑妮雅的号令声，为了承受住敌人的突击，无论是带头冲锋的桑妮雅，还是阿斯托利亚的士兵们，都在顽强地坚持着。不过这次，军力实在太过悬殊了。如果在空中以鸟的视点俯瞰这片荒野的话，所看到的情景，就好似黑色的激流正在吞噬着仅有的一小块银色。

“那么……轮到我出场了。”

在阿斯托利亚军后方不远处，一个纤细的人影独自伫立在那里，仅仅带了一把弓，以及与弓相配的弓筒，这正是雾香。她把弓对向天空，架起无形的箭矢。

“诞生于龙翼之弓啊，尽情响彻吧。”

雾香将手放开，只听到一声弦音，无数的光箭在空中划出弧线，飞过了阿斯托利亚军，径直击中伦巴底帝国的军团，并在地面爆炸。雾香丝毫没有确认自己的箭矢是否命中，而是继续射出了第二支与第三支箭。黑色军团的步伐乱作一团，阵型也逐渐崩坏，阿斯托利亚军终于抵挡住了敌军的突击。

“就是现在！冲啊！”

桑妮雅挥下自己的爱剑，与此同时阿斯托利亚的士兵们一跃而起，奋勇杀敌。无数把银色的长剑，纵横无尽，血雾飞散，仿佛要切裂天空。雾香的光箭，在空中描绘出彩虹般的弧线，从背部袭击敌人，爆炸掀起狂风，敌人如波浪般被吹起，随后东倒西歪地躺倒在地。桑妮雅与她的阿斯托利亚军，从这凌乱的阵型中，杀出了一条血路……

6

“啊。”

“哇。”

在阿斯托利亚城的大理石回廊，桑妮雅与雾香再次偶然相遇。两人同时停住了脚步，仅仅是盯着对方，丝毫没有说一句话。过了一段时间，雾香终于开口说道：

“我千里迢迢地赶过来，并不是为了和你吵架的。”

“嘛……恩。”

两人再次陷入了沉默，都好像在说服自己什么。终于，两个人再次同时迈出了脚步。雾香的袖子在风中优雅地摆动着，金色的长发也随风轻轻飘动。桑妮雅将左手放在剑柄上，银色的铠甲仿佛在吹响英勇的号角。桑妮雅与雾香各自向前迈进，在泛着白光的回廊上，擦身而过……忽然，桑妮雅听见了来自背后的轻声细语：

“真想……”

桑妮雅立刻转过身，但雾香早已快步离去，不过即便没有听清楚，桑妮雅也能明白雾香的想法。

“真想见到龙呀。”

文化漫谈 游戏剧场



文 陶文

编 哪尼　美编 小瑟

他人的游戏

序 有一种生活，叫做他人的生活。
有一种游戏，叫做他人的游戏。

出生于 1984 年的我，和正在读这段文字的你一定有很多相同之处。因为我们都是玩他人的游戏长大的。

虽然已经年届 30，25 年前那一个晚上依然历历在目，清晰的就好像刻到视网膜上了一样。

那一天，我在一个邻居的家里第一次见到了红白机。那是一台已经用了很久的机器，斜着放在一个半开的抽屉里，露出的卡带被桌边顶着有一点弯。机器的变压器已经不太好使了，大人们不断起身摇一摇插板上的变压器，才能保证画面不会瞬间消失掉。红白机的右边，放着一台 19 寸彩色电视机。屏幕上有一个红色小人在上串下跳，看起来运动线路非常诡异，这是动画片么？看了好一会我才发现，这小人是一个方方正正的小塑料板在控制的，他们管这个塑料板叫手柄。再过了一会，手柄传到了我手上。

一扇门打开了，然后再也没关上过。



语言与游戏

大多数情况下，游戏是一种图像的艺术。比如《马里奥》，完全无所谓是否能看懂里面的文字，任何人都可以从中获得乐趣。当然，如果你能看懂每次打败 boss 后小蘑菇那句“thank you Mario, but our princess is in another castle（马里奥，谢谢你救了我，但是公主在另一个城堡里。）”，想必会更进一步的理解这个游戏。

从 5 岁开始一直到 14 岁，我都一直沉浸在动作游戏的世界里，在这里，一切规则都清晰可见。你只要控制好手柄，顺便再搞清楚隐藏道具的位置，基本上就能享受到游戏的全部乐趣了。屏幕上显示的大段大段文字对我而言只不过是多按几次 start 键的累赘罢了。当然，即便如此，我依然还记得《双截龙 III》里超长的片头和过场对话。

这一切发生变化，是在初二夏天。有一天，一个好友跑到我家，带着一盘叫做《勇者斗恶龙》的正版卡带和一本繁体字攻略本。跟据他讲，这是一种叫做“智力卡”的游戏类型，和之前我们玩的东西都完全不一样。有关智力卡，我早有耳闻，小时候在游戏机房也曾见过有人玩《圣斗士星矢 - 黄金十二宫》。那个游戏很奇葩！小怪战采用横版 ACT，而 boss 战则是文字战斗。玩这个游戏的人，都会手持一个小本子，上面密密麻麻的记录了很多天书一样的咒文。每次行动之前都要仔细对照屏幕和咒文。

废话不多说，插上卡带打开游戏。好吧，第一个画面就卡住了，对，就是那个经典的冒险书生成页面。我跟朋友面面相觑。

怎么办？不玩了？

那不行，下午没东西玩了。

其他的卡带呢？

都打过了 ......

出去打球呗？

不行，热死了……

好了，是时候让攻略本登场了！要怎么形容这本攻略呢？基本上，有了它，你就可以征服《勇者斗恶龙》了。完全可以无视各种跳出的文字，主线和各支线的隐藏物品地点也一目了然！跑大地图再也不迷路了！腿也不酸了，腰也不疼了！战斗时对怪物血量了然于心，整个人感觉萌萌哒！嗯，这就是这本攻略的强大。

在《勇者斗恶龙》里，我经历了勇者的各种试炼，拯救了公主，击败了龙王，迎来了美好的大结局。但是，我依然是这个游戏的旁观者。因为我一个字都没看懂。但是在这个过程中，我开始了对日语的第一次被动学习。玩过这个游戏的人都知道，这个游戏的存盘是输入咒文的（后来又玩了外星科技的中文版，貌似改成了电池记忆，赞！）。于是每次离开游戏时都需要记下一串日文平假名才行。那时候我们连英文也不过才学了1年，对日文语言系统完全没有概念，都是看着屏幕再用铅笔在纸上画出类似的样子。因为自己也不知道自己写了什么，导致下一次玩输入密码时都精神紧张，就怕上次的记录写错了导致全部白搭。感谢上苍，貌似这事没发生过，否则我那幼小而敏感的心灵一定会记到今天。

在勇者斗恶龙之后，直到遇到《最终幻想Ⅶ》之前，都再也没有玩过日文RPG，这得感谢伟大的外星科技。你说啥，你不知道什么是外星科技？速度百度之，不是谷歌哦。

让我痛下决心在大学毫不犹豫的选择语言专业的就是《最终幻想Ⅶ》。那时候我刚高三毕业，在等待高考成绩填志愿，每天闲着厉害，就搞了台PS恶补好游戏。第一个要补习的肯定就是《最终幻想Ⅶ》。高中三年虽然没有主机，但是为了意淫买了几乎3年份的各种游戏杂志（这种事情，你也一定干过），其中就有《最终幻想Ⅶ》的攻略。

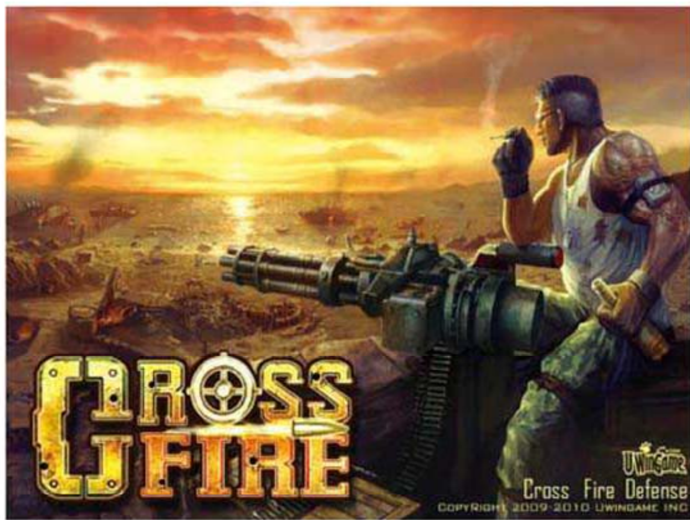


用了大概一周打穿游戏，被3D RPG画面和大魄力CG演示震撼之余，这么好玩的游戏，我居然一个字都看不懂！要不是因为有攻略，我简直不敢想象我怎么玩这个游戏。那时候我的英文已经很好了，但是日文依然完全不行。这件事情让我认真的思考起我的未来。还有那么多游戏要玩，老是这么看不懂可不行啊……另外我还想看日文原版漫画呢……那干脆就学语言专业好了，主修英文，二外日文。嗯，就这么愉快的决定了！诸位看官，我就是这么随意的决定了我下面的人生走向。蝴蝶效应正在渐渐卷起龙卷风。

工作，向着游戏进发

2008年5月，我进入南京一家现在很大，当时还很小的3D游戏美术外包公司担任助理制片。简单来讲，就是翻译翻译老美的技术文档和制作反馈，催催美术工作，写写邮件的低端工作。但是这份工作对我意义重大，因为美术制作是游戏制作的一环。我投入了极大的热情去学习和了解了3D美术制作流程，搞清楚了3DSMAX和MAYA的使用方法，跑去和制作人员交流，了解他们的需求，翻译和记录了大量英文专有名词和中文约定俗成的译法，甚至考虑过要不要把maya所有指令对译一遍。由于这份工作的基础在于翻译，所以你懂的，一个办公室里6个女生，就我一个男的，活脱脱就是又回到了外语学院的感觉。每次部门聚餐，都满满的后宫感。

在这个部门工作了1年多，我接触的项目不多，但是都还有点名气，比如CLIMAX的《Overlord（霸王）》，以及EA的《The Sims（虚拟人生）》。特别是《虚拟人生》项目，我从概念设计开始负责管理，一直做到动画输出完成，经历了无数次的日程排期，反馈修正和问题处理，度过了不知多少个不眠之夜。最后产品送过来时，看着封面上那些熟悉的角色，第一次有了一种"这是我的产品"的错觉，可能也是因为这段经历，让我不再甘心仅仅作为助理，作为项目的一个小组成而存在。



2009年中段，机会来了，老板买了台iphone！然后，老板发现除了怒鸟以外没有游戏玩！朕好想玩游戏！！于是他找了一帮人建立了游戏开发部，把我弄过去做制片组长。这才是我做游戏的开端。

从2009年下半年开始，我们开始制作iOS手机游戏和Facebook游戏。最初部门只有10多个人，渐渐扩充到几十号人。项目也从1个变成同时开发2，3个。当时我们的第一个项目《CF DEFENSE》曾经在美国区排进前25，卖相相当好。后来陆陆续续，又开发了一系列游戏，有的卖得不错，有的卖的不太好。基本上，我们开发的都是面向美国市场的单机休闲游戏。从风格上看，带有强烈的独立色彩。

那时候我们有一个叫做"创意会"的头脑风暴机制，每周一次。所有的人都可以参与，在会上可以畅所欲言，讨论各种想法和点子。场面非常热闹。我的合伙人方浩童鞋本来是个资深动画师，但是作为典型的"玩游戏玩疯了"的代表人物，渴望着能在游戏制作上证明自己。也就是通过这个会，我才发现他原来不光是一个会添乱的动画组长，还有着闷骚的游戏激情。这个会上还有一个人，跟我一样常常进入呆然的状态，那就是我的另一个合伙人，唐一飞。那会他还是Flash程序组的组长，负责面向Facebook游戏的开发。至于他怎么被骗到iOS移动开发的路上，那是后话了。

时间进入2010年末，我感觉我已经无法继续待下去了。我渴望有自己能够施展的空间，渴望着能证明一些事情，而不是纯粹的管理项目。而这些在当前这家公司，都做不到。南京也没有什么很大规模的游戏公司，估计就算跳槽去别处，也是一样。干脆自己搞吧！算了一下一款iOS游戏的制作成本，拉上方浩，一个美术，一个程序猿哥们，找了个商住两用的公寓作为办公场所，去宜家买了几张桌子，配了几台电脑，就这么开张了。办公室里还有一个电磁炉，我当时计划我们经常自己做做饭。方浩从家里拉来了电视机和XBOX 360，瞬间这屋子就充满了家的感觉。当时感觉要大展宏图啦！

然后，第二周程序猿就跑了。

他打了个电话过来，说起前老板在他走了之后，心中充满了悔恨，决定要补偿过去没有好好爱他，于是给他薪水翻番。于是他们又在一起了。能促成这一桩喜事，我也是喜不自胜。

没有技术的团队，还能干什么？苦撑了几个月继续找人帮忙，无果，解散了。

那是2011年7月份。

转机和Pixel Nuts（像素狂人）

由于之前的公司最后决定不玩Facebook游戏的开发了，我亲爱的唐一飞同学就陷入了深深的寂寞中。不在寂寞中划水，就在寂寞中创业。于是老唐就跑过来一起玩了。

2011年10月份，我们重新起航并给团队命名为“Pixel Nuts(像素狂人)”。

我们的第一个项目是做一个免费增值的模拟养成游戏。那时候，App Store里满地都是各种餐馆，各种城市，我们也参一脚，不过我们想做体验上稍微有些不同的东西，我们做了《世界之树》。这是一个在一棵苍天巨树上的世界，取材源自北欧神话。在游戏中，玩家可以购买各种建筑，建造，升级，定时收钱。当玩家没有足够空间时，还可以购买树枝和树干插在不同位置上，因此每个人能造出的树的造型都是不同的。游戏采用2D侧视角，玩家从侧面观察整棵树的经营情况。

游戏用了2个月制作完成，12月10号左右上线。当时为了赶上线进度，我们连续加班修正bug，最后上传那一晚上就没睡。第二天早上6点，我们出门去买包子，第一缕阳光从2点钟方向照过来，心头暖暖的感觉至今不能忘。


■第一款游戏——《世界之树》

为什么非要赶在12月发游戏呢？当时的预判是12月圣诞档期玩游戏和消费游戏的玩家应该会变多，苹果20号左右开始休圣诞假期，之后会有大约10–15天榜单停止更新，如果在那之前上线并占据一个较好的位置，相对而言会有利于游戏的营销。但是，我猜着了这前头，却没有猜着这结局。12月份这档期，我能想到，别人也能想到，因此竞争极为激烈。《世界之树》没有获得苹果的新游推荐，很快就沉默了。1月份，我们又做了一次更新，增加了几个龙形建筑，并把游戏名称改为《世界之树与巨龙》以其挽回颓势。开始的结果还是很不错的，游戏在日本区进入了免费游戏总榜前15位并开始产生营收。但是我们是完全没有营销资本的，也没有寻求发行商协助，游戏的排名很快开始下滑。到了二月份，我们的判断是这个游戏应该是不会火了，于是停止了对游戏的更新并开始规划新项目。

在这个时候，我们自筹的资金已经基本要花完了。为了解决资金问题，我开掉了美术，就剩下我们三个合伙人，并都不拿薪水。然后，通过方浩的老关系，我们认识了一个做电影的团队。他们当时正在制作一款动画电影，需要配套的iOS同名游戏。我们接下了这个活，并整体搬到他们的办公室里工作，这样我们就省下了办公场所费用。

这个项目从5月份开始，做到了9月份，期间我女儿出生。女儿的出生，让我感觉到身上更多的压力和责任感。我开始考虑是不是要更加平稳的前进，甚至是不是停止这一次创业。

2012年10月份，这个电影团队获得了投资，有了更长远的计划。他们邀请我参与进来担任制片主任，负责公司项目的内部管理。果然我是很适合管理的么？又来！但是我实在舍不得放弃游戏啊，于是跟他们讨论我们三个人都进来，在电影公司旗下继续做游戏，我负责2个部门的想法。他们同意了，毕竟从趋势上看，电影+游戏已经快成为业界标配了，养3个人也没多少钱。

就这样，我开始同时负责2摊业务，新公司需要新的办公场所，我和导演一起挑起了新办公场所装修的任务；另一边，我们确定做一款僵尸题材的游戏。

ZOMBIE COMMANDO(僵尸别动队)

就在我开始盘算是不是要重新进入相对安逸的上班族生活的时候，新的机会出现了。有人愿意项目投资我们进行中的僵尸游戏项目。权衡再三，我们决定离开这家电影公司，重新回到独立开发中。


▲僵尸别动队诞生的地方

《僵尸别动队》原本不是一个重操作的动作射击游戏。在这个游戏的策划过程中，产生过很多的点子和原型。在最早的设计中，这个游戏中根本就没有小队操作的概念，而是一个纯粹的模拟经营游戏，当有僵尸进攻玩家的城市时，市民们会自发的出击，玩家要做的其实还是城市经营。这个设计中有很多逻辑上的矛盾和玩法上的不明确性，最后就放弃了。随后，我们还考虑过做成传统的双摇杆单人射击游戏，我们当时开发了一套2D骨骼动画系统，并且经过测试效果相当不错，基本上可以秒杀国内当时所有的骨骼动画效果。但是市面上的双摇杆是不是多了点？我们想要做不一样的东西。如何突出“崭新”这个概念？我们陷入了迷局。

这个时候，我们玩了一个叫做《infectonator》的僵尸游戏。在这个游戏里，玩家可以把僵尸释放到场景里，然后僵尸就自动去寻找附近的人类，攻击并感染。我们很喜欢这个设计。于是我们决定从这一点入手，做一个小队打僵尸的游戏。在这个设计里，我们强调了团队协作的概念，小队整体上会在一定范围内相互呼应，并且设置了一个隐藏的队长属性，让小队整体上在场景中的推进方向是一致的，以防止出现队员向四面八方自行出击的囧态出现。由于我们想做角色之间的相互自动作战，那么相关算法就成了当前首要需要解决的问题，在这件事情上，唐一飞付出了巨大的努力研究相关的文献和算法，总算做出了比较自然的战斗效果：


▲游戏技术验证阶段效果图

这是游戏花掉时间比较多的部分。也是将这个游戏和其他游戏区分开的一个主要特征，

因此我觉得还是很值得的。

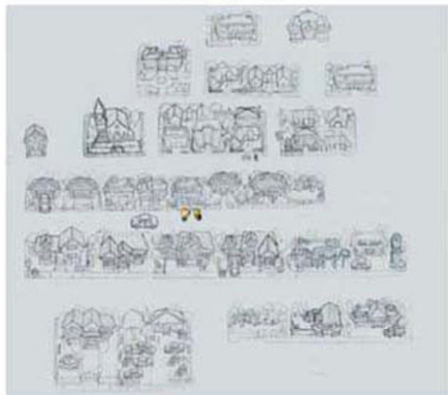
另一个麻烦的地方是游戏的美术。为了确定美术风格，着实花了不少时间，找了不少人帮忙。



▲游戏早期美术尝试



▲游戏早期UI设计



▲游戏早期原型

但是没有满意的，直到一个英国的朋友建议说，要不要试试像素风格？作为一个标准的游戏宅80后，像素是伴随我成长的游戏美术形式。于是就定下用像素作为美术风格。但是谁来做？问遍身边人也没有会做的。但是作为制作人，既然选择了像素，就一定要想办法匹配到资源。为此，我几乎跑遍了所有国内的大型美术论坛，站酷网，以及国外的如deviantart.com这样的美术网站，总算以分散的形式，由多个团队和个人完成了这个游戏美术的制作，也用了不少钱。幸好最好结果还不错，做出了非常地道的像素美术。



就这样，到2013年6月份时，游戏准备发行了。

在游戏准备提交前1周，我们签了发行商。

其实联系发行商的工作，是在游戏提交1个多月前就做了的。但是大约有3周左右没有回复。

发行商对游戏大加赞赏。考虑到独立发行的种种不确定性，我倾向于和发行商合作。于是我们内部商量之后，和发行商签了合同。

随后又是3周没有联系，直到7月中下旬，发行商来了一通电话说要详聊。是夜，开了电话会议。对方提出的观点和要求如下：

1. 必要程度的游戏性是有的，但是需要大量的打磨。

2. 战斗场景需要比目前扩大4倍。

3. 敌我战斗的逻辑还需要进一步改进。

4. 游戏有很好的像素美术，但是还需要加入大量新内容。

5. 游戏需要有丰富的玩法，当前玩法较为单一。

6. 全自动战斗的概念很好，但是玩家的参与度较低，要适当调整。并发送了一份接近1万字的反馈过来。

虽然其中有些反馈我并不认同，但是整体上我认为是将游戏引导向更好的方向。我们咬着牙决定修改。实际上，这都是大改的要求，其难度和工作量实际上就是一个新游戏，且比原来的游戏更复杂。



其后，从8月份开始，我们进入了漫长的调整，外包，研究新技术的道路。由于缺乏经验，我们未能在原定5个月内完成游戏的修改。关卡的设计，数值调整，以及人物AI比想象的更要费时间。在此期间，唐一飞的儿子出生。

转眼又是一年，时间已经到了2014年3月。游戏终于接近修改完成。期间每晚加班长达6个月，每天到晚上10点或者11点。

3月份，我带游戏前往旧金山参加游戏开发者大会(GDC)。期间去参加了Pocket Gamer组织的独立游戏比赛Big Indie Pitch。虽然没得奖，但是诸多游戏编辑都对游戏表现出很大兴趣，并给了一些很好的建议。

GDC是一个很有趣的会议和展会。前3天是各种高峰会和课程。如果英文能力过关，可以从课程中学习到诸多宝贵经验。会后还可以和演讲者就更细节的问题进行讨论和咨询。此外，在GDC可以见到很多传说中的人物，从精神上激励自己在游戏事业上继续前行。



▲在GDC和罗梅罗合影

3月份底，我从美国回来就遭受巨大打击。发行商提出了更多修改要求，并要求游戏向免费增值路线调整。如果接受这些要求，我的估算是游戏可能要做到10月份去。作为一个3人独立小团队，这是绝对不能承受的。我们本来就是在负债运营了。我提出折中方案，即当前版本先行发布，在未来版本中逐渐进行调整。但是被拒绝了。随后大约2周发行商没有反应，直到发了一封邮件要求解除合同。

我再次陷入孤立无援的状态。

但是没有时间忧伤了。我赶紧给国内外有联系的发行商联系。法国的一家小型发行公司很快表现了兴趣。在经过不是很长的几个来回的合同调整后，我们和他们签约。

法国这家发行商认为游戏当前已经很好，只提出了一些较小的优化建议。我们在5月完成游戏。6月份全月在发行商和国内做了小型测试，验证了游戏性和程序的稳定性。最终确定了游戏发行档期，7月17日。在此期间，方浩的儿子出生。



7月8日，法国方面发来邮件，称苹果跟他们要了游戏的宣传美术图PSD文档。这是一个好消息，虽然直到最后一刻苹果都不会保证游戏能够得到推荐。

7月14日，法国方面转发邮件，苹果让我们在48小时内再准备2张大小为650X340的宣传图片。为什么是650X340？这个分辨率和苹果商店中所有的推荐位都对不上啊…………法国的同学们也是一头雾水，只是说这种情况很罕见，不管怎么说，严格按照要求提供就是。于是连夜做了2张图发过去。

众所周知，地球是圆的，太平洋上有一条国际日期变更线。当太阳在7月17日出现在东八区的地平线上时，美国人民尚未在16日的夜晚中做梦。不用说你也知道，17日让我们倍受煎熬。

18日凌晨，我们都没睡，都在刷新 App Store 榜单。为了保持清醒，看了2部电影。榜单在凌晨4点刷新，美国区游戏部门首页 best new games 推荐，以及小广告位一个！赞呀 ~~ 睡觉。恩，睡不着。

18日早8点15分，我走在前往公司的路上，准确说是南京的软件大道地铁站。方浩打了个电话过来，告诉我游戏在中国区大榜单推荐了。我一下就傻了。赶紧打开手机一看，我靠，真的！我就那样在地铁里兴奋的蹦了起来，吓坏了上班的孩子们。



▲游戏在中国区大榜单得到推荐

到办公室，彼此拥抱。

随后半天，追踪榜单和推荐情况。最后确认，游戏在152个国家和地区获得首页推荐。

随后的周末2天，游戏排名持续上扬，在中国区进入了前10，在美国区进入了前20。最神奇的是，居然在韩国区登顶并保持了4天。



▲在韩国区登顶

在7月21日夜里，苹果又通过官方 Twitter 对游戏进行推广，这就是650X340的图的秘密。



▲App Store官方Twitter也进行了推广

GDC China和IGF

因为《僵尸别动队》获得了一定范围的成功，通过这个游戏，我认识了独立圈内的很多好朋友，包括拼命玩游戏的三郎哥，超好玩的时杰，骨灰玩家 Tony，剑无生制作人老蔡，椰岛工作室的陈闻等人。除了工作之外，我们经常聊聊游戏，倒是愉快无比。

突然在9月的一天，其中一个叫做徐刚的哥们说恭喜我入选今年的中国独立游戏节的最终大名单。我一下子就呆了，这是啥情况？很快，官方的通知邮件也发了过来。我使劲的想啊想啊，嗯，好吧，貌似在5月份的某一天，我确实是很蛋疼的跑去 GDC CHINA 的网页，注册了账号，然后在他们的 FTP 上丢了一份《僵尸别动队》的安装包和宣传视频。因为是随性做的，也就再也没关注过。没想到居然被选上了！

很快，10月19号就到了。我买了早上第一班南京去上海的高铁，8半点多到上海站，一路飞奔转地铁。群里的兄弟们不断的刷我的微信：8个展位就我那里空空荡荡的。不一会，连 GDC 组委会也打电话来说你们是不是不参加了……就这样，香汗淋漓的赶到浦东国际会议中心时，已经是9点半啦。赶紧跟其他的参展开发者们打个招呼。首先要去的肯定是《巫剑神威控》的展位啦 ~ ~ 我跟他们团队负责人 kazuma 桑早就在网上打过招呼要在上海面基。这次来上海的是负责整体制作以及3D美术的 kazuma 和负责程序开发的 Zakuri 桑。他们这是第一次来中国，很多事情都觉得很新鲜。由于《巫剑神威控》会登陆 PS4 和 Xbox One 平台，他们对中国的主机市场很感兴趣。聊起《巫剑神威控》这款游戏，我们都对 JK 和胖次表达了深深的爱……Zakuri 告诉我，根据他们的后台数据，虽然游戏在中国没有销售，但是却有好几万的玩家登录游戏。这问题真让人尴尬……我告诉他情况会渐渐变好。Zakuri 的回答非常诚恳：

要说火大，一开始当然是非常火大的。但是渐渐的就不再生气了，希望中国的玩家能够玩得开心，这才是最重要的。

Zakuri 桑作为一个39岁的程序员，真的是率直和谦逊得可爱！



▲《巫剑神威控》

随后接受了完美世界的大神哥和依依美眉的采访，视频可以在土豆网的《游戏前夜》第68期中找到。

10点过后，来独立游戏节展区的普通观众开始渐渐变多了起来。我和方浩赶紧忙着招呼客人，介绍游戏，忙得不亦乐乎。来独立游戏节的玩家人数之多，真是超乎想象，本来以为会门可罗雀的，哈哈。中午去指定餐厅吃饭，偶遇三郎哥和 Tony 哥，玩了三郎哥还在开发中的新游戏，感觉真好。



▲和TONY熊以及三郎哥面基

下午“被迫”听了半节关卡制作的课程。为什么是被迫呢？因为是被三郎哥拽去做翻译去了。据称现场的官方翻译基本是在添乱。那就硬着头皮去呗。时间紧迫，赶紧要了 PPT 来看这堂课到底是要说什么。还没来得及看完，第二部分就开始了。很久没有从事纯粹的翻译工作了，反应力下降得厉害，讲什么都听得懂，但是却不能很快的转译为中文，非常吃力。幸好活动中有一个志愿者有着强大的理解能力和年轻的身体，承担了大部分的翻译工作，我只是在他顶不住或者没理解的时候补充一下。就这样也累死了……不过这场课程本身非常有意思！课程通过半条命2这个游戏作为案例，分析了关卡内各种元素的搭配和使用方式，以及如何进行效果测试，对于未来我制作冒险类游戏有很好的方法论借鉴作用。

晚上我们去参加 GDC 组织的官方晚宴。正如官方的宣传语所言：this is where west meets east（东西方交汇之处）。晚宴设在一家古朴的中式餐厅里，但是却采用了西式的自助派对模式。现场除了可以吃喝交流，还提供免费的纪念折扇制作服务哦 ~ 做 VIP 就是好 ~ ~





▲左起分别为《巫剑神威控》制作人kazuma、《剑无生》制作人老蔡、我、椰岛工作室COO陈闻、撰稿人lina

时间很快到了第二天下午 5 点。工作人员过来告诉我们 6 点钟到一楼大厅集合，6 点半 IGF 颁奖仪式开始，可以发表 30 秒钟获奖感言，请提前做好准备。

下楼去大厅和朋友们闲聊，吃了茶点，很快就要进场了。在门口等候时，来自日本的美国人（笑）Joshua 问我，文，紧张么？我很诚恳的的告诉他，完全不紧张啊。就好像我之前接受依依采访时说的，对我而言，目前这一切，都已经很完美了，见到这么多朋友，参与这么有趣的活动，还有什么好追求的？打打酱油就好啦~

进场了才发现，啊哟，今年的主持人居然是傲逆的周鲁哥，果然不是好主持的攻城师做不了好制作人么？首先颁发的是学生组的奖项。因为我过去并不怎么关注 IGF，所以不知道历年的情况。但是至少今年的学生组好凶残！最佳作品的 Lurking，简直是帅到爆，在纯黑的空间内用白色线条勾勒出场景和人物轮廓，靠声音来辨识周围环境，加上那诡异的音效，营造出了极其恐怖的临场体验，嗯，我几乎尿了。因此，Lurking 今年跨界获得了学生组的最佳游戏奖以及职业组的最佳技术奖。这让我们职业组的大叔们情何以堪……

终于，开始大叔组，不对，是职业组的评选咯！！

嗯，最佳音效奖，最佳设计奖，最佳美术奖，最佳技术奖都过去了，我突然紧张了起来！还有 2 个奖了，亲！快结束了，亲！！要是真没奖，应该用什么表情来面对呢？快想起来啊，我的大脑，想想历年奥斯卡颁奖典礼上那些最终打了酱油的明星们当时是什么表情来着？对对，就是他，小李子那个万年老二，他当时是啥表情的？糟糕，想不起来，完全想不起来啊！

就在我慌乱之际，周鲁哥请三郎哥上台颁奖。三郎哥走上前去，拆开信封，朝我这里看了一眼（我后来在视频里确认到的），然后顿了 3 秒钟，说道：

最佳移动游戏，僵尸别动队！

当我反应过来时，我已经在振臂高呼了。从视频重放来看，我高呼了三遍。那一刻，我也是醉了。简直不能想象，但是却真实发生了，亲，不需要演技了！来一场真实的 show 吧！从座位上走出来，直到站上舞台之前，我一直都在构思下面这 30 秒的获奖感言要说什么。时间太短，估计是不是感谢完 CCTV 之后就没有时间了哦？于是我决定玩点别的。

上台，谢过三郎哥，谢过周鲁哥，走上演讲台。我说道：

独立开发是一种精神，
是一种冒险，
也是属于男人的浪漫。
无论我们未来去向何方，
做什么，
这一刻都是永恒的。

Indie is a kind of spirit,
Indie is a kind of adventure,
And indie is a romance for man.
Whatever we will do in the future,
Wherever we will go,
This moment is infinite.

インディーは精神で、
インディーは男のロマンと思います、
そして
インディーは冒険と思います。
これからは
何処に行っても、
何をしても、
この瞬間は永遠です。

听到台下雷动的掌声，我知道我想要的效果达到了，我成功的让这个大厅里几乎所有的人都能听懂我说了什么，无论你来自日本，澳大利亚，美国还是中国。这其实也是我最想说的话，这 3 年的独立开发历程浓缩的最精华。





是夜，椰岛工作室包场一家有逼格的桌游吧办派对为所有获奖团队庆贺。Kazuma 桑和 Zakuri 桑，Lurking 团队，Iris 团队，英佩中国的刁总，Tony 哥，PG 中国的 Simon 朱等很多圈里的好友都来了。大家一起喝酒聊天打游戏，玩的非常开心。方浩如同母鸡一样守护着最佳移动游戏的奖杯。

期间，在一楼和大家继续交流 IGF 颁奖仪式上的事情。当时的我已经激动过头，完全想不起来我说了什么了。周鲁哥问我未来有什么打算。我说，我真的没想到会拿到这个奖，现在想来还觉得在云里雾里。本来我最大的猜想是搞不好会拿到最佳设计奖，因为我觉得《僵尸别动队》做到后期，方浩设计的关卡还是很精致很有深度的。但是现在最佳移动游戏奖真的已经在手里了，我认为这是各位业内朋友对我的鼓励，我就必须承受它的重量，也就是未来继续努力，做出真正能配得上这个奖项的游戏。

这一晚，我们玩到夜里 2 点才回去。





第二天起床，我莫名其妙的哭了半个小时，眼泪怎么都停不下来，方浩在一旁不知道怎么劝我好。过去的三年，无论遇到什么问题，我都没有一刻停下来，总是在不断想如何解决问题，如何继续把游戏做下去，绝不在人前表现自己的软弱已经成了习惯。但是在醒来这一刻，我突然意识到自己已经不再需要这样坚强了，三年份的情感决堤了。

写在最后

这世上本没有独立游戏，做的人多了，也就有了独立游戏。

独立游戏究竟是什么？

超好玩的时杰在做一期专栏时曾经问过我这个问题。我当时的回答是：

独立游戏是一种将个人价值体现凌驾于商业回报之上的游戏类型。

我想，我确实是按照我的理解将这句话归纳的很好的。

年初在旧金山的 GDC 上，我去听了洛克人系列制作人稻船敬二的访谈。稻船现在已经离开了卡普空转而进入了独立界。当时台下有人发问他怎么看待独立开发和独立界。稻船当时说道（大意）：

要说独立开发的话，当年我们开发洛克人的时候，我觉得也是应该属于在独立开发的。当时公司没有给我们明确的项目目标，我想，那就做点什么不一样的，有趣的东西吧，于是就做了洛克人。从这个角度讲，洛克人其实就是独立游戏。

是啊，我们为什么要做游戏呢？一定是想要表现些什么吧。一种精神，一种情怀，一种对于世界的看法，一种生活态度。每个人都不一样。如果不是要表现什么的话，我们何苦要做电子游戏呢？如《纪念碑谷》设计师 Ken Wong 所言：

“你进入游戏行业只是为了让孩子们上瘾，让人们点击广告吗？……这不是我进入游戏业的初衷”。

如今的游戏圈，已经远远不是上世纪 80 和 90 年代那样梦幻一般的游戏圈了。整个业界变得更加功利，更加谨慎，更加商业化，我们开始变得不像是创意行业，而是更像传统工业。大公司为了保证营收，维持股价，惮于研发新的游戏，创造新的玩法，而选择不断的换皮，换皮，续作，续作。手机游戏疯狂席卷全球，用不到 5 年的时间简直走完了传统游戏行业 20 年的路，正在极快速的奔向寡头时代。几家全球最大的手机游戏制作和发行公司垄断了大多数的利润。Gameplay（游戏性）正在沦为非主要设计因素，设计师和制作人首先考虑的是贴合流行趋势，逆向工程已经成功验证过的游戏的设计数据，笼络各大平台和流量掮客，偷窥玩家的游戏行为，精确绘制玩家的活跃曲线和游戏内营收曲线，进而制定策略改进数据，一切为了收入，而不是为了传统意义上的更好玩。是的，这是一个巨大的斯金纳箱，将对人性天生弱点的利用发挥到了极致。

为什么这样的策略能成功？玩家们为什么会买账？

因为玩家群变了。

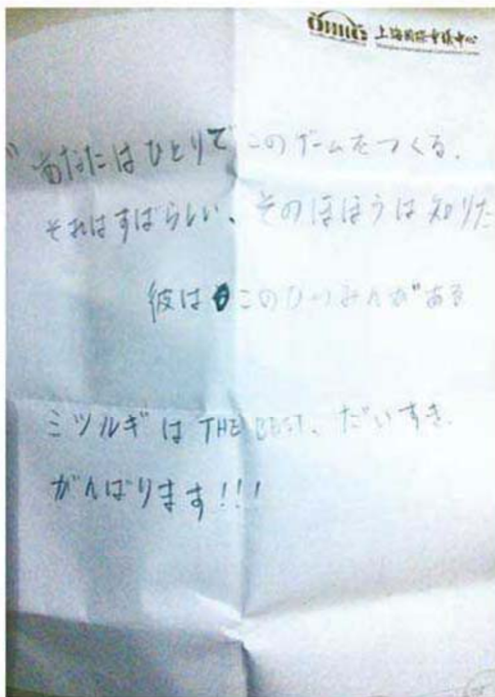
现在的游戏业界，特别是手机游戏业界所面向的对象已经不是如你我这样的传统游戏玩家了。“游戏用户（game user）”和“游戏玩家（gamer）”是不同的 2 个群体，不同的 2 个概念。在传统的游戏业界中，大部分用户都是 gamer，我们从 80 年代一路玩过来，追求着传统而纯粹的游戏性，即对手眼协调性的考验，对策略思维能力的考验，对故事剧情的考验，对极限操作的考验。而随着 2000 年之后免费增值 PC 网络游戏的兴起和智能手机的普及，大量游戏用户为了消磨时间而开始玩游戏。对他们而言，第一代的游戏体验很可能就是在网络游戏中或者手机游戏中完成的。对于他们而言，人与人的残杀，花钱购买装备以颠覆游戏平衡性，点击操作，无需操作只用看战报，无限抽卡，VIP 等级等设计才是标准的游戏配置。是的，利润来自这群用户，而不是你我这样的人。他们比你我更容易付费，因为只要付费就可以得到快感，不需要付出太多精力，游戏不过是高节奏高压力生活中的调剂品。是的，游戏被“泛娱乐化”了。

从这个角度出发，那么在游戏设计时确实应当优先保证游戏与主流商业市场的一致性。传统的盒装游戏就像是酒庄，酿酒人努力的一切就是保证酒是好喝的，醇正的。而新时代的免费增值游戏就像是酒吧，酒好不好喝其实不重要，只要在这里我能找到倾诉对象，让我缓解压力，展现我一掷千金的豪迈气度，引起妹子的注意，就够了。是的，这是服务业，不是游戏业。

那么传统游戏之光在哪里？

光在独立游戏圈里。

这里的人们，无论是新人还是老鸟，都是



因为纯粹的对游戏设计和制作有爱，想要为玩家带去更多的传统的快乐，才坚持在这个领域里。我们生性就是要做不一样的东西，我们在游戏中注入了自己的灵魂，我们爱它。也许我们的游戏流程无法像 AAA 大作那样长，也许我们的设计还略显青涩，也许我们是从模仿过去的某著名游戏开始的，但是我们依然坚定的，一点点的坚持着并变得更好，并且终有一天会做出惊世骇俗的作品，因为这是我们的原动力，因为我们爱它，并且，我们希望

你也爱它。

当你能够感受到这一点时，我们就已经成功了。我们期待和渴望商业成功，但是这不是我们的原点和终点。

我们相信，越来越多的游戏用户会渐渐厌倦过于重复的商业化游戏，成功进化为真正的游戏玩家，和我们追求一样的体验。那个时候，就会是独立游戏的文艺复兴，而且我认为，这一天不会远了。

最后的最后，我想起了我可爱的 Zakuri 桑。在他们离开上海前的那个晚上，他给我看了一张纸，他说这是 IGF 的现场志愿者们写给他的。纸上用日文写了几行字：

谢谢你，巫剑神威控很好玩。

请加油！

Zakuri说，他想为他们而继续努力下去。

我也想为他们继续努力下去。

玩着他人的游戏成长起来的我们这些游戏人

终究会制作出属于我们自己的游戏。

我们是独立游戏开发者。



游戏人物

文 80后写稿佬
编 初心者
美编 心の永恒

第二十五回

文化漫谈 游戏人物

迈尔斯·雅各布森："足球经理"就是我的生命

1994年7月27日，一位叫迈尔斯·雅各布森（Miles Jacobson OBE）的年轻人收到了他的上司奥利弗和保罗给他的一张软盘，这是一章只能使用二次的软盘，却是他第一次接触这款游戏的程序测试员工作。软盘上原来标注的"HRGOLF.ZIP"字样连同使用方法被随便地划去。取而代之的是被新写入的游戏版本和名字：ALPHA1.1 CM2.ZIP。

2014年，是经典足球游戏足球经理的制作商Sport Interactive（简称"SI"）成立二十周年，也是迈尔斯·雅各布森从事足球经理游戏开发的第二十个年头，他在近日接受的一个访谈中，与主讲《Football Manager ruin my life》的脱口秀艺人托尼·詹姆森（Tony Jameson）以及《Football Manager stole my life》作者之一的专业足球作家伊恩·麦金托什（Iain Macintosh）畅谈新FM（Football Mangaer的简称）的境况以及自己与FM的感情，对于另外两位嘉宾都曾有"Football Manager X my life"的作品经历，

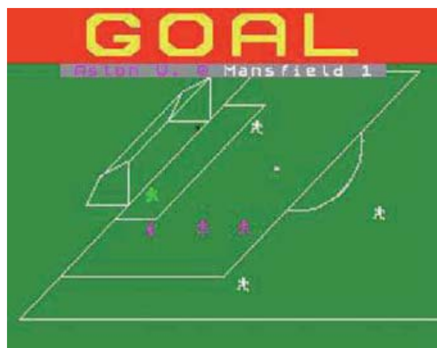
雅各布森的回答简单直接："'足球经理'就是我的生命（Football Manager is my life）。"

始于"模糊"的交换

英国贵为现代足球的起源之地，尽管近年在世界大赛上的成绩差强人意，但他们在国际足坛乃至对球迷们的日常生活的影响力依然举足轻重。

世界足球比赛的规则，是由一个叫国际足球协会理事会(International Football Association Board简称IFAB)的机构制定的。这个8人的组织机构，出于对足球发源地的尊重，其中4个席位是来自英国——英格兰足总、苏格兰足总、威尔士足总和北爱尔兰足总的派员。任何比赛规则的改变，都需要这个理事会8票中6票的批准方可通过。

同样，他们在推动现代足球发展也有相当不错的成绩，将足球文化趣味的一面融入到我们的日常生活中，无论是最具盛名的博彩业巨头威廉希尔（William Hill），还是植根于伦敦的著名体育数据提供商Opta Sports，鼎鼎大名的"实况足球"系列的制作团队也在移居英国低税区后向FIFA发起了逆袭，



▲增加了比赛画面后的"元祖足球经理"大受好评。

当然，这其中也少不了已经成为许多球迷足球生活中所必备的，并且被称为球迷们的"婚姻杀手"的《足球经理》系列"。1982年，英国著名的游戏开发者凯文·汤姆斯（Kelvin Toms）通过自家的游戏杂志《Addictive Games》，发表了TRS-80电脑游戏《足球经理（Football Manager）》，不久后又将其移植到ZX Spectrum脑上，并且增加了游戏比赛画面，这一举措使得游戏变得广受好评，从而迅速流行。这是历史上第一款"足球经理"类模拟经营游戏，也被很多玩家称之为"元祖足球经理"（the original Football Manager）。游戏在当时获得了巨大的成功，同时也影响了不少身为球迷的开发者着手开发属于自己的"足球经理"游戏。

在上世纪80年代末，来自英国的保罗·科利尔（Pual·Colleyer）和奥利弗·科利尔（Oliver·Colleyer）兄弟在英格兰西部什罗普郡的家中卧室里，用Amiga500电脑上制作出了一款简单的足球类模拟经营游戏程序。该游戏只能选择英国本土的四个级别的联赛进行游戏，并且没有现实的比赛画面，游戏的音效和配乐也是欠奉，由于版权问题甚至连球员名字都是以假名出现，科利尔兄弟将这款游戏称为《冠军足球经理（Championship Manager）》。

然而，这款被他们昵称为"Champ Man"（而非大家约定俗成的"CM"），在电视转播技术还不算成熟和个人电脑配置极其低下的年代，CM开创了用文字直播的形式来演示比赛进程的模式，在朋友圈中形成了不错的反响，并且通过BBS的传播而逐渐为人所熟知。他们成立了名为"Intelek"工作室，准备将CM正式出



▲最早的《冠军足球经理》。

版销售，他们将游戏寄给了近二十个游戏发行商，但是大多都兴趣缺缺。其中还包括游戏业巨头EA，他们仅仅一两句建议："游戏没有画面，在竞争中并没有优势，你们为什么不回去用杂志推广售卖（而非要找发行商呢）？"不过这只是EA一家之言，他们将会为此而后悔不已。还有两家公司对初代CM表现出兴趣，科利尔兄弟在两者之间做出了取舍。

1992年，当元祖"足球经理"卖出第一百万份的时候，CM也由一家叫Domark的英国游戏发行商发行了Amiga和Atari ST版本，其后又发行了DOS版本。并且在第二年发行了法国、意大利和挪威版，并且针对各国联赛的规则做出了相应的调整，使得CM在欧洲开始广泛流行。

当虚拟经理们纷纷将"尼尔·列侬"（出生于北爱尔兰的足球运动员，中场硬汉）当作是中场的基石签入自己的阵营时，迈尔斯·雅各布森（Miles Jacobson）也是其中的一员。雅各布森的职业生涯几乎就是SI的兴衰衍变史，不过他的职业历史，却得从和足球有着看似泾渭分明却又有着千丝万缕关系的音乐说起。

1971年，雅各布森出生于英格兰南部赫特福德郡沃特福德市的一个犹太人家庭里，在他的童年，有三样东西一直伴随他：音乐，电脑游戏，还有足球。他是幸运的，这些爱好伴随着他成长并成为了他的终身职业。

就如很多生于这个时代的出色游戏人一样，雅各布森在他的成长期，同样是一个狂热的音乐爱好者，他在犹太教堂和音乐上所花的时间甚至比他去上学的时间还要多，皇家歌剧院、皇家阿尔伯特音乐厅、巴比肯艺术中心等艺术工作者心中的殿堂都有过他表演的身影。



▲"Inelek"工作室LOGO。

当然，除了音乐以外，雅各布森还是不折不扣的球迷和疯狂的游戏玩家。他从7岁开始就进场观看家乡球队沃特福德的比赛，而11岁的时候他已经是俱乐部的座上常客。由于从孩童时代就开始支持球队，他甚至得到每张季票只需1英镑的优惠；而沃特福德传奇射手约翰·巴恩斯（John Barnes）是他最欣赏的球员。同样地，他在ZX Spectrum电脑上花费了大量的时间去玩原始版的《足球经理》，他最早的足球经理生涯就是从这里开始。尔后他又拥有了自己的Atari ST电脑，又一次被CM的体验所吸引，足球经理已经成为了他生活中必不可少的一部分。只是当时的他从来没有想过，这两大爱好有一天会联合起来，不期而至地闯进了他的职业生涯，开辟了一份叫做"足球经理"的荒原。

音乐依旧是雅各布森职业起步的最初选择。在被汉堡餐厅解雇之后，他在一家唱片店谋得了一份销售工作，以打发空余的时光，不过这两份工作只是他用来体验生活的踏脚石。雅各布森真正的"职业"是制作音乐爱好者杂志，并且跑到当地和邻近地区的音乐会上兜售。他对音乐的热情、功底以及独到见解在杂志中得到淋漓尽致地展现，作为私人制作的爱好者杂志，竟然每次都卖出了超过两千份的"业绩"。雅各布森在音乐爱好者中逐渐有了不错的名气，在偶然的机会下引起了英国著名杂志《新音乐快递杂志》（The New Musical Express，简称NME）的编辑史蒂夫·兰马克的注意。

兰马克本来为雅各布森提供一份"杂志自由撰稿人"的工作，但雅各布森还没写出任何可供出版的文章之前，兰马克又将他介绍给了"Food Record"的艺人经纪部门主管安迪·罗斯。从此雅各布森就和Blur、Jesus Jones等等上世纪90年代初期英国流行音乐的代表性人物一起工作，作为一名星探，他将自己签入的成员称之为"学徒之舟（Apprentice Ship）"，就好比是如今国内火红的音乐选秀节目中"小X班"、"X家将"那样。在短短的六年间，雅各布森为自己的"学徒之舟"发掘了Shampoo乐队、Dubstar、Bluetones等潜力新星，他旗下的艺人累计卖出超过两百万张唱片。

在Food Record期间，雅各布森除了接触到不少音乐人之外，还接触了不少对音乐充满狂热的游戏开发者。当雅各布森在工余时间将自己制作推介指南的兴趣从音乐发展到游戏的时候，虽然只做出了"为一些差游戏写一些差的攻略指南"（雅各布森自语），这些游戏人却和他结成了真正的朋友。这次意外的收获使雅各布森真正深入地了解了游戏业界的现状并积累了不少人脉，这些资源将在不久的将来发挥着巨大的作用。

和自己的理想毕竟有差距，这让雅各布森感到迷茫，机缘巧合之下，"模糊"乐队（Blur）成了雅各布森敲开"足球经理"大门的敲门砖。尽管在艺人经理部门工作，但是和游戏制作人之间的联系使他经常会得到一些新升级版本的游戏来测评，借以打发一些时日，但除了玩CM之外，他从来没有想过与制作这款游戏的工作室会扯上关系。有一次，他和两个在Domark工作的朋友讨论为Jesus Jones制作一款游戏时认识，那两个朋友发来传真提出了一个私人的请求——他们希望得到两张Blur的门票。在当时"模糊"乐队凭借着《现代生活是垃圾》（Modern Life Is Rubbish）和之后的《猎圆生活》（Parklife）两张唱片一洗之前的负面形象，重新站在了英国流行乐坛的顶峰，他们的巡演可谓一票难求。作为经理人，雅各布森手上拥有不少可自由支配的赠票，于是他爽快地答应了合作伙伴的请求。而作为得到帮助的回报，两位Domark员工提出了一个令雅各布森难以拒绝的建议——和科利尔兄弟见面的机会以及一份CM测试员的工作。

在寄出两张演唱会门票之后，雅各布森便收拾行囊，动身前往北伦敦的伊斯灵顿地区。这不是雅各布森第一次到伦敦，却是最特别的一次。在那里他见到了外貌迥然相反的科利尔兄弟：保罗是个顶着蓬松头发的浑圆胖子，奥利弗却是个精瘦之人。在以CM1内核制作出CM 93/94之后，科利尔兄弟知道光靠两个人的力量是无法将这个游戏发展成经典的游戏系列，他们决定扩大Intelek的规模，并且招募一些愿意和他们一起奋斗的伙伴。1994年，Intelek更名，Sport Interactive正式成立，而雅各布森，是得到招募的第三个人。

雅各布森在面试的时候对自己的前途和即将面临的工作都感到十分茫然，不过这并不影响科利尔兄弟对雅各布森的评价，因为足球和音乐是世界上共通的语言（FMer想必对这句话耳熟能详），三个年龄相仿的年轻人坐下来一边喝酒，一边谈足球、音乐和梦想，保罗·科利尔曾经组建乐队的经历使得大家有更多的话题；再加上雅各布森出任的只是一个可替代性颇高的兼职工作，一切变得顺理成章。

就这样，23岁的雅各布森接到了人生中第一份和音乐无关的工作，他成为了第五位加入SI的员工。他担任了CM2早期程序版本测试员，本文开头的一幕就是在那时出现。而雅各布森也开始了经常来回于音乐工作室和SI工作室之间的日子。

当时CM2的目标已经定位在更先进的PC机上，为了更好地进行测试（也可以说是玩），雅各布森生平第一次使用信用卡透支来购买了一台386DX PC，而他其实对于信贷之类的理财十分不信任。为了尽早还上贷款，他不得不吃了整整一个多月的茄汁意粉。不过从结果来看这笔长线投资绝对是值得的，通过硬件设备更优的电脑，雅各布森正式开始"足球经理"制作人的职业生涯，而不仅仅是一个玩家。



Blur乐队成为了雅各布森进入游戏业的契机。

另一段旅程

尽管与“足球经理”有了交集，但雅各布森并没将自己的所有未来和这个还未形成气候的工作室捆绑在一起。

1995 年，Domark 破产，英国游戏业巨头 Eidos Technologies 并购了 Domark、U.S.Gold 等 5 家公司，他们向 SI 伸出了橄榄枝，面对比 Domark 更大的发行商，SI 无法找到拒绝的理由。“冠军足球经理”的部分版权就此流入出版商的手里。由于当初只有 19 岁的科利尔兄弟没有和 Domark 达成实质性的版权分割协议，因此他们对这项收购无能为力，这为后来的一件改变所有“足球经理”轨迹的事件埋下了伏笔。每当科利尔兄弟想起这件事情，总是后悔没能早点招来雅各布森处理相关事宜，否则事情就不会变成这样糟糕。不过过去的已经过去，历史不能改变，SI 必须在与 Eidos 的合作中继续发展，雅各布森也继续在音乐和足球经理两条道路上并行。

在同一年，迈尔斯·雅各布森被上世纪九十年代最著名和规模最大的唱片公司宝丽金挖角，出任旗下子公司的艺人经纪部门经理。年纪轻轻就当上了当时全球最大唱片业巨头的部门经理，对年仅 25 岁的雅各布森来说，本应是春风得意的时候，然而他却觉得有些无聊，他热爱音乐，喜欢表演，但并不代表他喜欢当艺人的“保姆”。渐渐地，他心中的天平向着游戏一方倾斜。

雅各布森开始涉足音乐以外的商务，而 IP 游戏授权和发行则是其中最主要的部分。他第一个参与发行的游戏是大名鼎鼎的《GT 赛车》（Gran Turismo），这款 PS 当家代表作全球销量数百万，通过参与营销，雅各布森为宝丽金带来了超过一百万英镑的账面收入。在宝丽金期间，雅各布森总共经手了 20 款游戏的分销，他在游戏圈的人脉也越来越广。

而随着雅各布森对游戏业的了解越来越深入，他与 SI 的合作也渐入佳境。很快，雅各布森的商业才干和人脉在实际工作中得到充分展现。SI 里不缺乏激情和才华横溢的程序员，其中有两位甚至是雅各布森所见过的最优秀的程序员，只是这些天才只会专注手上的程序，对于非编程的商务活动以及市场研究不但不感兴趣，甚至觉得讨厌。而雅各布森的出现，正好解决了他们的这个问题。作为创始人科伊尔兄弟认识到这名不到 20 多岁的年轻人的能力应该用在更有用的地方，自知无管理之才的两位创始人也乐于退位让贤，逐步将管理的权利交到雅各布森手上，自己则安心地做回开发编程工作，各自更好地发光发热。于是，雅各布森的职衔栏上，很快便多出一项——非官方商务顾问。雅各布森不再是随时可替代的人员，而是团队中不可或缺一员。不过雅各布森的职位十分特别：作为“非官方”顾问的他每次都是以“官方”的形式去告诉大众新作将会有怎样的革新和变化；又由于是非官方顾问，SI 也没有为这个顾问岗位支付任何费用，原因是雅各布森还有一份正式工作。虽然奥利弗·科利尔曾经想为此支付报酬，但是雅各布森摇头拒绝：“不，你们不必如此，我很乐意参与其中，这是件有趣的工作。”



▲SI在1994年到2005年间所使用的LOGO。

对于自己这段时期的工作，雅各布森坦言“我是个挺不务正业的人”。好吧，这只是对于他在 SI 的工作而言。他将正常的工作时间都用在自己旗下艺人的录音室工作上，而对于那些数据处理和部分的商务营销咨询这类必须经雅各布森亲手处理的环节，他都是通过远程遥控来完成。前者为其带来人脉和收入，而后者带给他快乐。这种因为热爱游戏而无需支付报酬地工作在业界并不罕见，不仅减轻了工作室的财政负担，也为许多人树立了榜样。

在当时，要准确获得一个球员的能力判断，那是连一个职业的足球经理都难以完成的任务，而这仅仅是刚刚起步的足球经理游戏面对的困难中的其中一项。另一位 SI 元老马克·伍德格和奥利弗·科伊尔想出了用数值来区别球员能力的方法，不过这种方法需要大量的数据支持和比较，这些东西都需要球探来完成，而遍布世界的职业球探是许多豪门都无法做到的任务。在雅各布森的帮助下，SI 独辟蹊径，开始逐步建立在世界各地的球迷球探资源网络。如今这些球探超过两千人，由五十多个高级球探领导并分配工作。他们并不是那些只会坐在电视前看比赛或者在维基百科里查询球员资料的球迷，他们必须要去现场看比赛并收集所负责球队的素材和数据，不仅是一线队的比赛，预备队乃至青年队的比赛都要进行采集，以确保数据库的详实。如果要为这遍及全球的球迷支付报酬，对于 SI 来说实在难以承担的大额开资。难能可贵的是，这些球探的工作同样都是自愿劳动，雅各布森在不同场合都表示 SI 从来就没有和这些在背后的功臣们谈论过报酬的情况。他们大多是所负责球队的忠实球迷，唯一得到的只是在游戏首页工作人员名单上的名字以及看到自己所支持的球队们的数据和价值得到准确地体现时的快乐。



在这种数据建立的思路帮助下，从 CM2 开始，SI 建立了真实的球员数据库，并由于有了更多的资料而可以向英格兰以外的联赛拓展。更为重要的是，他们逐渐形成出令人着迷的“妖人”系统，随着一批又一批“妖人”的诞生，SI 的名声将会越来越高，接下来的 CM3，便是 SI 和雅各布森飞跃的开始。

1999 年，SI 宣布由雅各布森担任代理游戏总监，同样是一份兼职的工作。而他的正职——唱片业工作则进入了一个微妙时期。进入 20 世纪末，由于 MP3 的出现，唱片也开始出现危机，一如当初 CD 取代录音带的境况。环球唱片收购了宝丽金之后，雅各布森开始思考自己的未来。这一次，音乐依旧占据上风，只是这种脆弱的局面很快就被打破。在宝丽金被收购之后不久，雅各布森离开了环球唱片，并且和曾经的商务合作伙伴加里·布莱克本（Gary·Blackburn）成立了一间小型的娱乐公司“Anglo Interactive”。在新公司中，雅各布森主要管理艺人经纪部门和另一个新的出版机构，而与此同时，他还兼任着 SI 的商务经理和环球唱片的顾问等工作。

雅各布森也在不断地开拓自己的游戏业务。在他的操作下，Anglo Interactive 不断地寻求诸如环球、华纳、BMG、索尼等等音像业巨头的视频游戏授权，但是成绩未如理想，也使公司的管理产生了分歧。仅仅过了十八个月，雅各布森便发现，自己与布莱克本在经营理念上的分歧之大，已经令双方无法很好地合作。

而另一方面，在这十八个月里，在 SI 初当大任的雅各布森协同领导开发了 CM 的第三代内核——冠军足球经理 3（CM3）。CM3 可以说是一款划时代的操作系统下的划时代作品，WINDOWS 的出现改变了一切，在新的内核下，游戏从界面到战术系统，乃至联赛的覆盖面和人数都得到了极大的改观和丰富，与此同时著名的 wb（有球战术）/wob（无球战术）游戏系统的加入，使球员指令更加灵动，虽然依旧是没有比赛画面，但也极大地提高了游戏的真实性。这种改良在销量上得到直接反映，用雅各布森的话来说，CM3 真正获得了“爆发性的发展”。雅各布森在 SI 内部的地位也变得愈发重要。


▲雅各布森与科利尔兄弟。

在最初几年，由于雅各布森只是担任一个非官方顾问和测试员的角色，他对 CM 的参与程度也仅限于结合自身人脉的市场拓展和研究方面。随着他担任了 SI 代理游戏监制，尽管并不是一个天生的外交人才，但他还是开始要和发行商打交道。这很大程度上是因为科利尔兄弟的对商务事业的反感，保罗在过去的几年都是在瑞典的家里进行游戏开发，甚少踏足办公室，而奥利弗更是直接，他将发行商董事会主席发来的传真用马克笔写上又粗又黑的“Fxxk off”又发了回去。面对这样的局面，雅各布森不得不承担更多的商务和开发的责任。

破而后立，从CM到FM

随着CM3的大获成功，SI迎来了发展壮大的极佳时机，他们也需要一个更专注和参与度更高的雅各布森来帮他们处理商业活动，并且将他们带入最佳的运营轨道。

于是，雅各布森将自己的业务和股份转让给了加里，同时搁置了与环球唱片的顾问事务，全身心地投入到SI的工作之中。这堪称是雅各布森人生中最重要也是最好的一次转会。

2001年所发生的几件大事，足以载入足球经理的史册。

2001年3月30日，当时著名的三大游戏主机制造商之一的SEGA正式宣布：由于公司游戏机自身亏损超过1500亿日元，旗下发售了只有两年多的第七代主机DC正式停产，SEGA同时宣布将退出游戏机硬件市场，致力于游戏软件的开发。

2001年5月，雅各布森正式出任SI的游戏总监，将自己的职业生涯和这个正步入高速发展轨道的工作室紧扣在一起。自此，SI的正式活动，都会深深地打上迈尔斯·雅各布森的烙印。

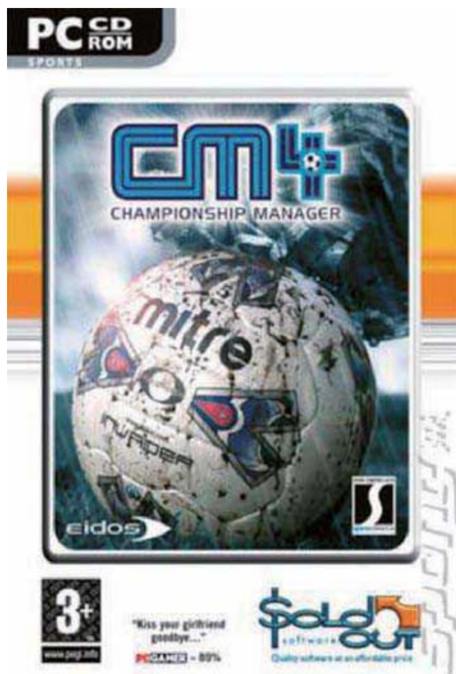
雅各布森的这个决定并不是百利无害的便宜之举，CM在足球经理游戏领域的垄断地位受到了严重的挑战。在错过了签下CM的最好机会后，贵为体育游戏行业龙头的EA自然不会错过"足球经理"这个既小众而又大众的市场。他们在97年开始先后推出了《FIFA足球经理》（FIFA Soccer Manager ）以及"英超足球经理"系列（The FA Premier League Football Manager ）均告失败后，他们在德国推出《Fussball Manager 2002》时，请来了德国传奇经理人，一手将默默无闻的沙尔克04俱乐部打造成德甲劲旅的阿绍尔（Rudi Assauer）担任封面人物，次年又正式推出了《Total Club Manager》。该系列虽然BUG比较多，诸如前锋被定义成后卫等低级失误让人哭笑不得，但凭借着FIFA拥有庞大的球员授权库和EA当时算得上领先的3D技术，EA旗下的足球游戏在当时还是展现了能和CM分庭抗礼的潜力。

2001年10月12日发售的CM01/02因为较多的BUG使它被认为是CM历史上比较失败的一部作品。在雅各布森出任总监的几个月后，作为创始人之人的奥利弗·科利尔却因为要进行环球旅行而暂时离开了开发团队，加上经常不在公司的保罗·科利尔，雅各布森可谓是任重而道远。

2002年第三季度，就当CM系列即将迈入10周年，人们翘首以盼新版本CM降临的时候，却惊讶地发现游戏并没有如期发售。按照雅各布森和其他SI高层的计划，CM4的内核建设并不在该年度的核心计划之内。大部分人员正在忙于CM3的内核来进行数据库的修改和更新，准备以此作为新一年度的CM版本，但随着CM01/02的失败以及竞争对手的出现，深深地刺痛了雅各布森和科利尔兄弟在内的SI高层，他们决定将原本计划内的CM02/03推倒重来，制作新内核版本的CM4。原本的开发人员不得不终止手中的工作，投入到CM4的开发。这一变化打乱了所有人的计划，包括雅各布森和Eidos，前者花了很长的时间重新对工作室的各项工作进行重新的排序，推倒重来的工作需要很长时间来重新导入正轨，新的操作内核仓促上马也导致了很多问题的发生；后者为了自身的利益希望SI中止开发，一切等到明年再说。但是雅各布森作为SI的代表拒绝了这一要求。最终Eidos妥协，宣布将PC版CM4推迟到2003年4月发售，而原本计划内的CM02/03则仅仅会推出Xbox版本。

CM4跳票延误并没有影响支持者的热情，在讨论区中不断有人为其助威，Eidos也开始改变口风。在游戏发售前的六周，Eidos的市场部人员就开始不断地向传媒寄赠游戏，让他们做评分，并且保证"不用担心，所有的问题都已经修复。"雅各布森明知道这是夸大其词，但涉及到营销部分是发行商的事情，他也只能承受。在积极的营销宣传下，游戏占据了主流视野，第一次引入的2D比赛画面令人十分期待。游戏一经发售就迅速打破英国PC游戏发售首日销量以及最快销量等纪录。

而在这种歌舞升平的局面之下，潜藏着的却是SI和Eidos貌合神离的暗涌。随着游戏的发售，越来越多的问题被暴露出来，揭穿了Eidos虚假的营销谎言，CM4也因此受到不少诟病。但无需掩饰的是，尽管还不完美，但是CM4还是获得了巨大的成功：游戏分辨率得以提升，2D的比赛画面极大地提升了比赛的丰富程度，比起空洞且有时显得不合理的解说，球员的各种属性，技战术情况乃至球场的细致环境都得到更为直观的体现；除了画面向真实化迈进外，管理系统和数据库的真实性进步更为明显，欧洲三大杯赛的赛程以及各国联赛在规则上的细微差异（诸如注册人数、后备可使用人数、劳工证等）都得到设定；随着球探系统的成熟，球员的人数、履历都到达了一个新的高峰，期间诞生的一个又一个"妖人"至今让人津津乐道。



▲《冠军足球经理4》是"CM系列"的一个高峰。

正因为Eidos前后的表现差异，营销的矛盾被充分发酵。在雅各布森看来，SI已经做到了一个工作室所能做的到最好成绩，甚至已经陷入了上升发展的瓶颈，他们需要更多的自由发展空间，也需要更多专业的人员对CM系列进行合乎他们利益的公关和营销。Eidos提出了和SI方面完全相反的保守经营概念，而在CM4的开发和销售过程中种种的龃龉让雅各布森感觉到，SI和Eidos的8年蜜月期或许已经走到了尽头，而对方也有这种觉悟。在关于知识产权分割的谈判桌上，雅各布森很明智地保留SI员工的劳动成果——数据库和游戏源代码。Eidos购买了品牌，理所当然拥有该品牌的使用权，这是科利尔兄弟最初的失策所导致的结果。虽然合理，在感情上却是一种可怕的体验。SI的员工用了十年的时间去建立CM的品牌和球迷阵营，却倏忽间有人让他们改旗易帜。

EIDOS INTERACTIVE

"好吧，那已经不再是我们的游戏，我们要重新出发、制作其他的东西。"热爱音乐的雅各布森将这种感觉作了一个形象的比喻，"就像'甲壳虫乐队'（The Beatles）更名为'乌龟乐队'（The Turtles），而其他人却用'甲壳虫乐队'的名义继续本应属于他们的音乐之旅。"

在之后长达九年的时间里，这件事都没有官方回应。直到2012年，雅各布森才在一次访谈中向媒体透露，当年Eidos与雅各布森签订了合约，禁止他以及整个SI的成员在任何公开场合或者媒体上评论CM和老东家的情况。

但事实上双方都清楚认识到已经无法再和对方合作下去，这样的和平分手或许就是最好的结果。

不过在彻底分家之前，SI还得完成CM03/04，在这个版本中，SI真正地解决了因为仓促开发而导致的所有问题，算是对这趟CM生涯的完美收官。2004年2月，SI和Eidos正式宣布分手。这一案例在业内也有先例，与之十分相似的有《孤岛惊魂》的原开发商Crytek和游戏发行商Ubisoft分手，"孤独惊魂"续作由Ubisoft独立开发，Crytek则带着核心技术转投EA，开发新游戏《孤岛危机》。

不过这并不是雅各布森需要操心的事情，在失去了Eidos作为发行商之后，如何找一个新的、更重要是合适的发行商才是雅各布森最头疼的事情。就在这个时候，放弃主机生产、专攻游戏市场的世嘉展现出了足够的诚意。在得到了雅各布森和SI的保证后，世嘉承诺将不涉足FM开发的相关事宜，给予SI更多的自主发展空间，并且出资为其聘用相关的营销和宣传人才，因此在2004年4月，双方正式缔结合作，因为商标和名字都归属Eidos所有，因此雅各布森和SI的高层们商量之后决定，将新作的名字定为"Football Manager"，也就是我

们常说的 FM。

在新的“足球经理”面世之前，在世嘉的建议下，更多的尝试令 SI 更加多元化，他们开拓了“NHL 东部冰球经理”(NHL Eastside Hockey Manager)》和“劲爆职业棒球经理”(Out of the Park Baseball Manager)两个系列的游戏。事非经过不知难，这些游戏并没有像 CM 或 FM 那般获得巨大的成功。而摆在眼前的更严峻考验是：在市面上有三款主流的“足球经理”类游戏：FM、CM 和 FIFA MANAGER，究竟那个才是最“正宗”的游戏，是决定 SI 是否能够破而后立的关键。

在与 Eidos 签订的协议中，SI 被允许在新游戏发行的第一年在游戏海报上打上“from the creators of the Championship Manager series (由来自‘冠军足球经理’的开发人员制作)”的字眼。但由于版权问题，CM 上很多的元素和功能都需要重新设计，难免会经历玩家不适应的阵痛。为了令玩家更好地接受 FM，雅各布森四处活动，为营销做了不少工作。

得益于零售商自发的鼎力相助，游戏发售以后，雅各布森走进音像业零售巨头 HMV 位



▲SI如今的LOGO。

于牛津街 150 号的总店，看到在新推出的 FM 前面被贴上了大打的标签，上面写着“you know it’s Champo (你知道这就是‘冠军足球经理’)”，这完全是零售商和店员出于自发的私人帮助，让雅各布森感动不已。

因此，尽管有着各种不足以及因为对某些地区的归属划分不明确而导致要发致歉声明，但还是得到了玩家们的认可，这为他们争取了不少时间。他们在《FM2006》上进行了大幅度的修改内核中出现的 BUG，并且放开了修改权限，玩家可以自定义球员的头像，从那时开始，DIY 球探工具、CA (当前能力)、PA (潜在能力)、皮肤刷新等等名词开始进入“足球经理”玩家的生活。SI 也开始固定的数据库升级模式；随着现实的状况而定期发布补丁供玩家下载升级。

当 FM2006 发售的时候，SI 获得了比以往任何一作 CM 都更高的销量，不少业内人在和雅各布森碰面时都不禁称赞：“我们本以为 FM 将会迎来惨痛的失败，不知道你和你的团队是怎么做到的，但是你们做到了，而且做得很好！”

世嘉也随即向 SI 发起收购，将其收归帐下成为独立子公司。新公司依旧拥有高度的自主权，雅各布森可以自主地出现在媒体前面，阐述新版 FM 有什么令人惊喜的进步。随着号称有超过 100 个改良地方的《FM2007》发售，FM 最终被玩家认可为“官方的版本延续”。雅各布森和 SI 终于凭借 FM 终于在多年后重新登上巅峰。

新挑战，唯我独尊

文似看山不喜平，我们的故事总是那么地峰回路转。FM 虽然被认为是 CM 的继承而重拾辉煌，但是新的挑战很快又出现了。2008 年至 2009 年期间，FM 迎来了一个发展的新关口。

尽管从 CM 时代开始就已经有网络对战模式，但是一直并没形成气候，奥利弗·科利尔正式回归，并且带来了新的网络游戏概念——Football Manager Live，打算开拓网络游戏的领域。而在移动游戏方面，FM 在《FM2006》周期就已经打铁趁热地推出了 PSP 版 FM，而随着 iOS 为代表的移动平台兴起，新的游戏市场逐渐成型并且吸纳许多新的玩家，这对于“从来不是一个盲目的尝鲜者”(雅各布森自语) 的 SI 来说依旧是个极大的机遇，而出乎雅各布森意料的是，正因为他和 SI 的这个决定，吸引了一位重量级大人物的关注。不过这已经是后话，摆在雅各布森面前的还有一个更加棘手的问题。就是当年《FIFAM 08》的 3D 画面已经到达了极高的水平，同时在球员数据库上因为各国联赛授权也第一次超越了《FM08》以及其他同类型的足球经理类游戏 (包括网游)，俨然已经要超过当时尚未加入 3D 引擎的《FM2008》。

“只有你喜欢‘足球经理’，你才能做出大家喜欢的游戏”这是雅各布森常说的一句话，也可以算作他做游戏的宗旨。所以他至今仍然是个足球经理玩家，他玩过所有竞争对手的游戏，哪怕只是 DEMO 版，而自家的 CM 和 FM，从二十年前第一次当测试员开始，他会每个级别的联赛都玩一遍。

在玩过《FIFAM 08》后，雅各布森明白到如果 FM 不添加 3D 引擎，将会全面落后于 FIFAM，变革势在必行。然而该怎么改，他心里还没有最终的定案，因为他清楚，自己的主意并不就意味着它是好主意。




■SI如今的工作室。

雅各布森坦言，自己在工作中并不是一个容易相处的人，他喜欢别人跟随着自己的步伐去做。但他也明白要别人完全明白自己的观点并不是一件容易的事情，所以他找到了一个合适的合作方式去沟通。因此在每一部作品开始之后，雅各布森和 SI 成员都会第一时间开始将下一周期要尝试加入的元素优先添加到游戏内核，这项主要操作大概会进行 2 个月的时间。

到了第二年的 1 月他们便开始一项新的工作，就是关注 FM 论坛和其他社交媒体上有关 FM 机能的评论和建议。在互联网时代，FM 已然形成了一种独特的文化，FMer (FM 玩家的俗称) 在推特、面书和 FM 论坛上的群组多不胜数，人们互相交流战术、阵形、最佳收购、发掘“妖人”乃至各种各样的胜利方式，同时也会有很多对游戏发展前景的见解以及希望实现的新功能。开发人员抓取论坛上的人希望他们提高的点点滴滴，并且收集世嘉的建议后提出自己的观点，每个人都有同等的发言权。当一切汇总给雅各布森后，大家围坐在圆桌前好好讨论这一切。坐定后雅各布森会开始举行投票选出自己最希望改进的，并且循环往复。新的特性也会通过论坛和雅各布森接受采访时披露，在这个过程中不断地修正程序，最终达到最佳的程度。这种开发方式和大多数电子游戏都不同，却是最适合 FM 的方式。这种开发方式的成果在开发 3D 引擎时得到很好的体现。

和 FIFAM 发展多年的成熟 3D 系统不同，3D 引擎和计时系统的协作对雅各布森以及 SI 来说都是一个巨大的工程。雅各布森的设计理念是玩家可以用不同视角观察比赛，甚至可以随心所欲的前后来回移动。这有助于玩家对战术得失做出分析。新的比赛引擎是一个不同的、对比赛拥有更好表现力的引擎，让最精确的模拟管理成果前进到一个贴近现实的层面。


■“《FIFA足球经理》系列”成熟的3D画面在当时是一大优势。


▲雅各布森本人。

如果说 FIFAM 的真实定义在人物动作和情景的真实，而 FM 的真实在于战术操作的真实感、数据库和游戏性。雅各布森并没有打算像 FIFAM 那样打造出像看电视一般，却需要高配置 3D 引擎，他的目标是让这款引擎能在四年前的配置集成图形芯片的笔记本电脑上也能运行，以适应各种玩家的需求，如果玩家的电脑达不到 3D 画质的最低配置，还可以计算机将以 2D 模式为默认模式，还是可以顺利地玩游戏。“因为肯定有些不喜欢变化的人会不喜欢 3D，所以保留 2D 是一个经过深思熟虑的选择。曾经有人在 2D 引擎面世时对它抱怨不断，因为这影响了他们自己想象比赛的进程，这就是为什么我们仍然保留文字描述的原因。”这种给予球迷多重选择的空间让他们在和 FIFAM 的竞争中稳住了阵脚。

同样在《FM2011》开发完成之后，雅各布森面对所有工作人员提出了自己的问题：“你们之中有多少人还在玩 FM？”几乎所有的年轻人都举手表示自己依旧是游戏的忠实粉丝，但 16 位在 SI 工作超过十年的老员工中，只有寥寥数人举手示意。

“你们是不再喜欢‘足球经理’？还是已经准备从这里离职？”这不是一种警告，而是一种警醒。

“只有真正热爱游戏，才能做出令玩家喜欢的游戏。”这是雅各布森的宗旨，如果一个员工连自己制作的游戏都不喜欢和热爱，又凭什么去打动玩家呢？

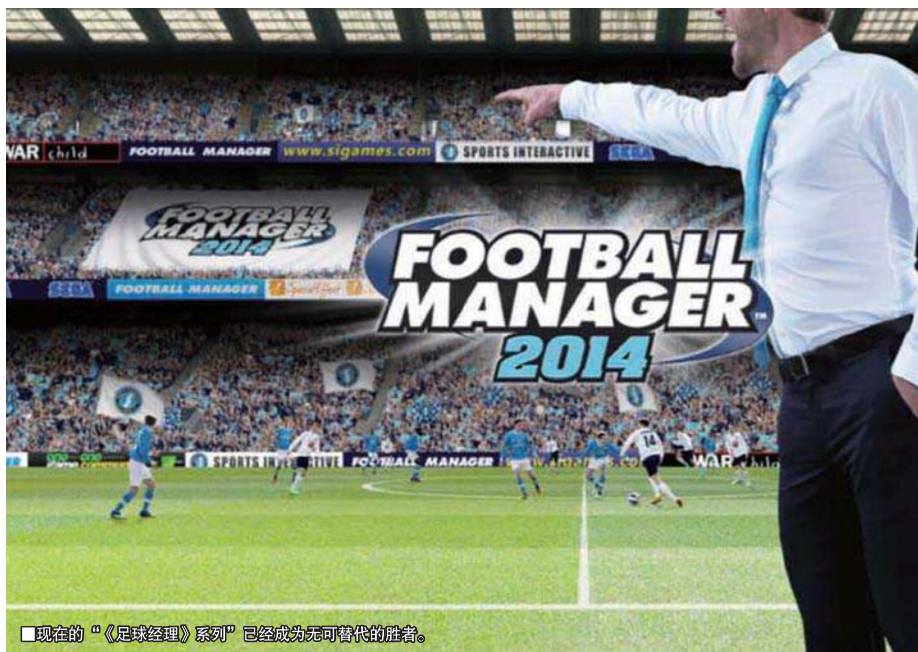
而被警醒的老员工表示，只是他们大多都成家立业，需要更多时间去陪伴家人，而 FM 是一款“并不适合去旁观的游戏，而是需要玩家亲自动手去实践和体验”的烧时间游戏，实在让他们分身乏术。

员工们的反馈也让雅各布森开始思考，不同于一般游戏的天马行空，足球圈的变化总是变化莫测，财政公平条例以及各国足协球员注册以及外援的签约，乃至俱乐部实际操作中诸如新闻发布会、队员情绪等等问题使用所涉及到的技巧性事项实在太多。如果表现得太少，就会失却模拟真实的乐趣，而过多的表现又会令玩家感到复杂和厌烦，这种两难的选择让雅各布森食不甘味，夜不能寐。他召集了包括科利尔兄弟在内的主要编程人员都坐了下来，讨论如何令游戏变得更加轻松。经过长时间的酝酿和挣扎，他们终于找到了解决办法：他们增加了助理教练和足球总监的职能，玩家可以自由选择参与球队管理事项还是交由助理教练和总监协助处理，同时还增加挑战模式和自建球队模式，增加了趣味性。而另一方面，他们坚持开发的移动平台版本，因为着重数据库和管理操作选项的特点，使其有着天然的优势，屡屡进入付费榜的前列。而尽管雅各布森领导团队尽力地向真实的足球圈生态靠近，出于自己道德底线和法律方面的考虑，他让太太团的“枕边风”、球员超速驾驶、酗酒打架等等足球场外的负面元素撇除出 FM 的页面。在丑闻与不和谐因素被小报作为热点不断翻炒，足球圈的另一面不断被赤裸裸地暴露的今天，这种纯粹而积极向上的足球文化得到了大多数足球模拟经营游戏玩家的喜爱。

而反观他们的竞争对手，在失去了开发方 SI 之后，Eidos 只好将 CM 系列交由 SE 旗下伦敦工作室 Beautiful Game Studios 继续开发，空有名牌却没有了数据库和技术，使得 CM 的开发举步维艰，最后一个内核版本竟然是 2005 年的 CM5，CM 的品牌开始走下坡路，最终变成了一款网游，再也无法重现当年的风采。Eidos 也在 2009 年被另一家日本企业 Square Enix 收购，命运的巧合总是令人感到唏嘘。

FIFAM 虽然一度凭借画面上的优势拉近了和 FM 之间的差距，但是由于对方深厚的群众基础、扎实的技术和详实的数据库，始终牢牢把握着核心玩家的心。而在移动平台上，由于硬件的缘故，FIFAM 也无法展现出其画面上的优势。这让 FIFAM 一直无法从认知度和认可度上缩减和 FM 之间的差距，这让 EA 陷入了迷惘，而随着《FIFAM13》的 AI 水平减弱，努力拓展足球经理场外生活被批为“足球版模拟人生”之后，忍无可忍的 EA 终于发表了声明：“这类复杂的足球经理游戏类型已十分专精化，其中英、德二国玩家为主要支持群众。这几年内，已有一款作品支配整个游戏市场。此外，这个小众和主流市场也正往线上以及手机游戏方向前进。《FIFA 足球经理》正伫立在一个十字路口上，选择导入全新游戏引擎或添加线上游戏技术，才能提升系列作品品质。综合这些因素，在我们几经思量后，决定为这款作品吹起熄灯号。”

尽管在声明中，EA 并没有明确指出，但是谁都知道支配市场的，正是雅各布森所领导制作的 FM。虽然早已经确立了地位，但如今的 FM，已经成为了独一无二的王者。



■现在的“《足球经理》系列”已经成为无可替代的胜者。

走入大众

随着 FM 系列的大获成功，雅各布森和 SI 的影响力也走出了游戏的界面，真正地走进了大众视野。作为 SI 工作室的公关代表，他的访谈文字或影像经常见诸各种媒体平台，让人们记住了这位有着浓浓英国南方口音的微胖中年人。雅各布森同样是一名积极的推特用户，在他的推特上有超过十万条的推文，与来自世界各地的玩家分享游戏心得并发布许多第一手的 FM 游戏消息。

2008 年 11 月，SI 和科利尔兄弟所支持的埃弗顿队签订合同，成为了该队官方球探工具，消息一出舆论哗然，只有玩家才能明白其中的真谛：拥有数十万球员的 FM 数据库已经成为玩家乃至不少球探了解球员的工具。不少被 FM 发掘的潜力很高的“妖人”日后变成了天皇巨星，当今球皇梅西在巴萨 B 队踢球时被 FM 球探发现其潜力，而第一个间接从 FM 得到这个数据的苏格兰传奇教练麦克利什却对这样信息并不感冒，因而错过了签下未来的球皇，至今仍被引为笑谈。

大卫·莫耶斯（David Moyes），这位上赛季将曼联带入深渊的教练在埃弗顿时期却是位功勋教练，将一支英超中游水平的球队带进了欧洲冠军杯联赛的赛场，并且曾发掘过不少著名球星，英格兰超级巨星韦恩·鲁尼就是其中一个。他在 FM 数据的支持下做出了多笔物美价廉的收购和被认为大赚一笔的出售，并且一度和 FM“妖人”巴内加走得很近，在这些交易中 FM 数据功不可没，但莫耶斯并不是第一个使用 FM 球探的教练。早在世纪之交,有人就让“足球经理”走进现实的足球生活。这个人叫雷·霍顿，爱尔兰足球名宿，时任水晶宫队的助理教练。他与雅各布森私交甚笃，经常致电交谈，诸如“我们正在寻找一个好的左后卫（或其他位置的球员），你能给我个建议吗?”雅各布森通常会整理一份球员的数据清单发给霍顿。到了转会期，人们就会发现，雅各布森清单上的一部分球员会出现在水晶宫的大名单里。


■被授勋的科利尔兄弟。

除了在数据库上参与到现实足球生活外，雅各布森也用行动支持家乡球队的发展。在精神上，他的足球经理生涯几乎都是在使用沃特福德俱乐部征战各项赛事，甚至还率队登上过欧洲冠军之巅；在实际上，SI 也是沃特福德队和 AFC 温布尔顿队的球衣广告赞助商，虽然有公器私用的嫌疑，在工作之外，雅各布森十分积极地投身到社会慈善事业。他是著名 War Child 基金中娱乐组织委员会成员，多次发起通过售卖音像制品和音乐义演等筹款活动，为受战争灾害影响的儿童献上爱心。在每一代 FM 的游戏开始都会出现 War Child 基金的广告，而每卖出一份 FM 拷贝，其中一部分都款项都会捐赠到该组织。截止 2011 年，War Child 基金已经从 SI 那里获得了超过 70


■被授勋的雅各布森。

万英镑的善款。在 2008 年，雅各布森还和五位来自游戏行业的厂商一同建立了另一个慈善组织 GamesAid，同时还是儿童残障基金的副主席，用自己的爱心将足球的正能量传递给贫困和受疾病折磨的人。

2011 年元月，雅各布森的母亲和妹妹换上了簇新庄重的套装裙、帽子和鞋，雅各布森也难得地换上了礼服，他们要前往的地点是白金汉宫。在一年一度的“女王新年封赠名单”中，Sport Interactive 的总监迈尔斯·雅各布森获得了“官佐勋章”（大英帝国第四级勋章，即 OBE）。这是继 2010 年科利尔兄弟获封“员佐勋章”（大英帝国第五级勋章，即 MBE）后，SI 连续两年获得封赠的第三人。由于他在慈善方面的贡献，使得他的勋衔比科利尔兄弟还有高一级。官方公布的理由是因为他对“足球经理”、乃至足球和游戏领域以及社会的卓越贡献。但有不靠谱的消息指出，SI 之所以备受青睐，很大原因是因为英女王也是一名铁杆的“足球经理”粉丝。她的 iPhone 已经变成了“私人游戏机”。在尝试带领一些超级球队夺冠之后，英女王甚至带领拉什登钻石队（英格兰全国联盟联赛球会，也就是第五等级的联赛球队）在游戏时间的 2024 年已经赢得了所有的冠军，包括冠军杯!

在得悉自己获得授勋的消息之后，雅各布森在自己的推特上发表了感想，“有人让我相信，女王陛下是 FMH 的忠实拥趸，是在自己的 iPhone 手机上玩的。”“我相信女王陛下不会作弊的，除非有人帮她作弊！阵型? 我猜测她用的是英格兰传统的 442 带边锋阵型，和我的沃特福德一模一样，如果我能有幸从她手里领取勋章，我将亲自问她老人家。”

和前一年受勋的科利尔兄弟一样稍有遗憾的是，这次授勋英女王同样没有出席，英国皇储查尔斯王子亲手为他戴上了勋章。

“感觉就像是著名动画‘古怪赛车’（Wacky Racers，上世纪著名动画）里面的宠物 Mutley 从坏蛋主人 Dick Dastardly 手中得到应得的奖牌那种开心感。”雅各布森笑言，“当然，这是一份无上的荣誉。”

结语

如果说科利尔兄弟是足球经理游戏的开拓者，那么雅各布森可以说是将足球经理推到巅峰并融入人们生活的贤者。在雅各布森的管理下，SI 从最初的 5 个人组成的作坊识工作室摇身一变，变成了一家闻名海外，拥有过百名常规员工和在全球拥有超过两千位签约球探的企业。

尽管两大对手 CM 和 FIFAM 都已经落败，但是雅各布森并未敢放松，因为随着“足球经理”业界的发展，有不少大有特色的游戏正冉冉升起。

不过他对“足球经理”如何走下去有着长远的打算。他在采访中透露，除了已经上市的 FM15 之外，之后数年的需要新增的功能和特性都已经开始构思。而在另一个采访中，透露自己每天都是从午后开始工作，一直做到通宵达旦，足球经理已经彻底占据了他的生活，很好地诠释了一句话：“‘足球经理’就是我的生命（Football Manager is my life）。”

约翰·卡马克
——虚拟现实之路

文 徘徊之风　编 宇宙人　美编 心の永恒

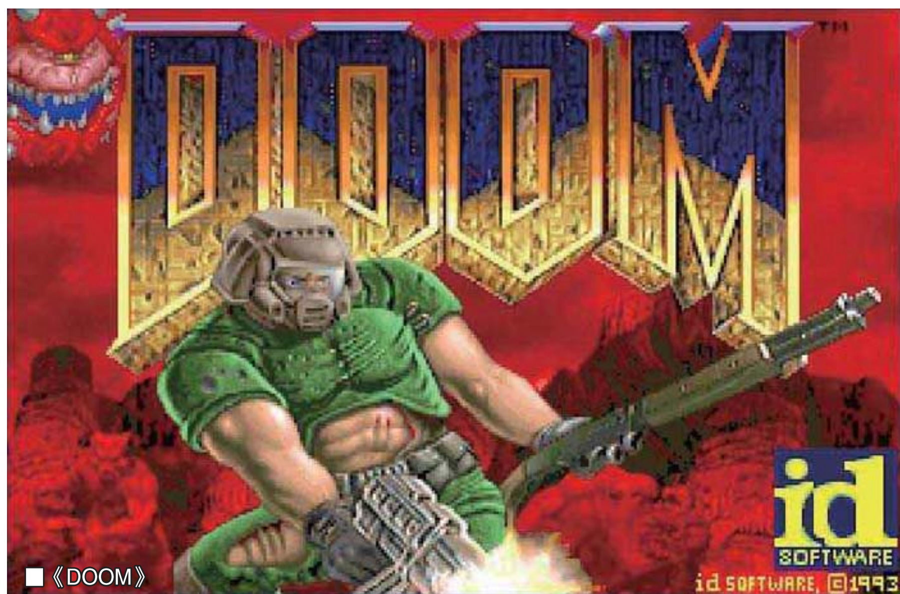

■约翰·卡马克

“引擎之神”的奇特童年：一个名字，几个叛逆

1970年，约翰·D·卡马克二世出生在密苏里的堪萨斯城天主教地区的一个优渥家庭里，并且在城郊的富人区里平静而富足地度过了自己的童年，他的家族有着刻苦求学、自学成才的优良血统：他的爷爷老约翰·卡马克以小学二年级的水平自学成为电器工程师；他的父亲曾经获得大学奖学金，是一位电视台的晚间新闻主播；母亲则是微生物学博士，春风化雨下，早就造就了卡马克对知识孜孜以求的态度和不需要别人多教便能自学成功的天赋：他并不像一般人那样牙牙学语，第一声话语竟然是“爸爸，你的毛巾”；他也比正常人更早地戴上眼镜，然后七岁的他竟然在九年级的标准化测验里拿到满分；当然，也养成了一些一般人看来比较奇怪的语言习惯。人们口中的“怪异天才”在小卡马克身上可以找到完美的体现。

与一般孩童天真好动更是不同，卡马克的童年，更多的是在沉浸在自己的幻想空间中度过。他喜欢阅读托尔金的《魔戒》和各种各样的科幻漫画、电影，这为他日后打破常规的思考打下了基础；更喜欢玩《龙与地下城》，在其他“城主”依赖规则手册里的教条举步维艰，对每一次游戏的兴趣与日俱减的时候，卡马克则是常常将自己关在房间里，不断在纸上画画写写，为自己的地下城制定了属于自己的规则，并且随着时间的推移不断地壮大。卡马克还是彻底地迷上了街机，雅达利在1983年推出了街机游戏《Battle Zone》，在当时罕有地使用了第一人称视角射击模式，卡马克坐在游戏机前，仿似置身于坦克之内，四周的绿色线条虽然单调重复，却已经初步给人三维的沉浸感，这使得卡马克第一次对游戏和计算机产生了兴趣。卡马克是一个纯粹而奇特的玩家，与其说他爱玩游戏，更不如说创造一个游戏、将虚拟变成现实的过程，便是他最乐在其中的游戏。

卡马克的潜能被母亲看在眼里，与许多反对子女接触“电子海洛因”而采取的坚壁清野态度不同，卡马克的博士母亲最初还是颇具远见地将儿子送进了TRS-80计算机的培训班“Radio Shack”，继后又送到有计算机实验室的教会学校“天才班”。但这并不代表她母亲允许孩子沉迷游戏，她认为如果真正的热爱科技，应该是努力去学习，然后考入大学的实验室，制造更好的计算机。卡马克与家庭之间第一次出现了隔阂，而这个隔阂将会变得越来越大，因为母亲的管教还没来及起到效果，她与



■《DOOM》

1987年，科幻史上最著名也最具影响力的系列作品之一的《星际迷航》系列”，在暌违了近二十年之后再一次回到了电视荧幕。

这个催生了蓝牙通信技术、卫星定位系统、折叠手机、自动门与手持式医疗设备等等高新科技，并且吸引了无数美国青少年日后投身高科技事业的经典系列，在这一辑名为《星际迷航：下一代 》的电视连续剧中，甫一登场就向世人展示了其惊人的创意：可以当作娱乐和训练用的沉浸式设备——全息成像台。当这一幕出现的时候，一个留着齐肩金发的青年黑客目不转睛地看着二极管屏幕中出现的情景，“一定要实现这种技术！”虽然这个爱好科技的青年只会活在当下，但眼前的景象已经在他的件埋下了一颗种子，将在接下来的二十七年里，他一直为实现这种虚拟的技术而进行了不断的尝试：他在游戏业界里创作了一款又一款引擎，引领了FPS潮流的兴起和发展，被称为“FPS之父”，在浩瀚的太空中，留下过属于“犰狳”的印记；2012年，当这个已经年过不惑、剪去那浮夸长发的他带着沉浸式显示器Oculus VR，走上E3的讲台上的时候，这位被称作“引擎技术之神”的男人——约翰·卡马克，正一步步走近他梦想中的那个虚拟现实的世界。

丈夫的婚姻就亮起了红灯。

卡马克与弟弟开始了在父母之间的“颠沛流离”，双亲的离异使得卡马克的性格更显得固执，他开始不再坚信父母那一套是对的，也对父母所代表的学校教条主义充满了厌恶，他要创造属于自己的法则，因而更渴望在计算机里寻找到现实生活中难以得到的愉悦，是的，卡马克开始了他的叛逆时代。

他的母亲发现了卡马克性格的转变，忧心忡忡的她甚至带卡马克去见心理咨询师，以遏制计算机使自己温和的儿子沉沦。

1984 年，被誉为“数字时代最顶尖的史学家”之一的资深撰稿人斯蒂芬·里夫(Steven Levy) 出版了《黑客 计算机革命的英雄们》(Hackers：Heroes of the Computer Revolution)一书，书中所说的“黑客”是泛指擅长 IT 技术的人群、计算机科学家，详细地记载了比尔·盖茨、史蒂夫·乔布斯等等“黑客”的丰功伟绩，这成了卡马克的启蒙书，14 岁的卡马克在脑海里根深蒂固地种下了一个意识：每一个知识理论都是在前任的基础上归纳所得，你能拥有它，但不能独占它，这些在技术上毫无“秘密”可言的软件使得卡马克从中获取了不少知识，也让他成为了一个彻底的游戏开源软件的倡导者、游戏专利的反对者。这不是一个年轻人虚无飘渺的骄傲，在多年以后当他作出了将《Doom》引擎的代码公诸于众这个惊人决定的时候，人们才真正认同了卡马克的意愿。

因为对家庭不再眷恋，卡马克更渴望去了解世界，尤其是那各种各样的技术。在卡马克的新家——雷顿城，那里有着堪萨斯教区没有的底层人群，自然也有着不少游走在法律边缘的叛逆少年，卡马克从他们身上学到了各种“实用”的技术：这群少不更事却富有冒险精神的少年发现了当时正在茁壮成长的 BBS，并且在上面学到了很多刺激的东西，诸如盗用电话线路，以及很多可以成为推动社会发展，也可以用来做坏事的化学材料的使用方法，这其中就包括了炸药，一种促使卡马克日后开发新的兴趣的元素。

这些技术在日后影响了卡马克技术的发展方向，更为重要的是对其身心发展产生了影响，他难以避免地让他走入了人们口中常说的“歧途”。

他竟然协助几位同学潜入学校偷取 Apple II，但是因为其中一位无意中触动了警铃，警察迅速出动包围了这帮少年，他们被送到了心理评估中心。当感化官在做精神评估的时候，许多人都“配合”地表达了悔意，以期获得从轻处罚，但是卡马克却诚实地对感化官说：“如果这次我没有被抓到，我想我应该还会做一次。”

这种坦白让卡马克面临一年的少年管教处罚，不过这并没有改变卡马克对技术的渴望。在“少年之家”里，卡马克发现了他与之纠缠半生的事业：图像编程。在虚拟的空间里，他可以从新所欲地建造属于自己的“真实”世界。而他的事业，也从这座满是瘾君子的“少年之家”开始。

他将书中学到的 3D 图像变成知识付诸苹果机的实践，造出了人生中第一款游戏《Shadowforge》，那一年卡马克 19 岁。第二年的前半年，卡马克又一口气地创作了《Wraith: The Devil's Demise.》、《Tennis.》、《Dark Designs: Grelminar's Staff》等游戏，这些游戏为卡马克总共带来了数千美元的收入，这让离开了继母独自居住的卡马克享受到了久违的自由和写意。他可以专心致志地学习更多的知识，而学习，是真正伴随卡马克一生的伴侣。



■约翰·罗梅洛

1981 年，知名电脑杂志《Softdisk》创刊。公司位于气候宜人的路易斯安那州什里夫波特，一个在南北战争中以“唬人堡”而知名的城市。在创刊的早期，杂志面向的主要机型是由乔布斯和沃兹涅克这两个“史蒂夫”创造的初代苹果机。老板艾尔·维科威尔斯与数学家吉姆·曼格汉姆一起开创了新的杂志搭配销售手段：他们成立了读者订阅俱乐部，每位加入的会员每个月在收到杂志的同时，都会收到一张磁盘，其中的内容从工具到娱乐无所不包，这种行之有效的方法后来被许多电脑和游戏刊物效仿，时至今日依旧在发光发热。

良好的营销手段使得公司声威日隆，资产值超过 1200 万，因为游戏而加入“玩家俱乐部”的订阅者对此贡献甚多。

老板艾尔却显得忧心忡忡，他隐隐感受到苹果最初的辉煌日子即将到头，于是他在一个下属的强烈建议下，他成立了一个叫“玩家之刃”(Gamer’s Edge) 的游戏双月刊，专门用来制作“读者俱乐部”所需要的游戏。体制的扩大自然需要广纳人才，有人向艾尔推荐了已经在《Softdisk》上发表了一些游戏的约翰·卡马克。

此时的卡马克正在享受着他自由职业者的美好时光，平静而舒适的生活，并且能够换回足够的生活费用使研究的生涯能够持续下去，这已经令对金钱需求并不渴望的卡马克心满意足。

当面对来自遥远的美国南部的多次邀约时，卡马克并不知道自己将要面对的是什么，甚至连当一名上班族也只是他的人生选项栏中倒数的条目，他驱车超过 800 公里，纵跨三分之一美国国土来到这里，更多的原因是他新买了一辆美洲豹跑车，他正要用一次长途旅行来让车辆实现其意义，值得一提的是，卡马克那时除了研究制作游戏之外，还从自己曾经的经历中发掘到了对真实“引擎”的热爱。

他不曾想到此行最大的收获原来是和两个人的会面，而这次会面改变了卡马克的人生轨迹。

卡马克在《Softdisk》的艾尔的介绍下，认识了一个长着一把油亮得可堪称个人标志长发的“未来富翁”、一个真正的超级玩家、一个比他更加“博识”的程序员，这个人的名字叫做约翰·罗梅洛 (John Romero)，也是“玩家之刃”的最重要倡导者，也将是和卡马克一起改变这个游戏世界格局的对手和朋友。

与罗梅洛的一席交流令卡马克改变主意，这一次他要踏出自由职业的框框，体验和别人合作的感觉，于是他返回家中打包收拾行李：其实就是几件朴素的衣服和一堆书籍，以及后母送给他的猫。再一次来到什里夫波特，在 Softdisk 的新部门，除了约翰·卡马克有一个和自己同样名字的程序员兼设计师约翰·罗梅洛 (John Romero)，还有一个和自己同姓的艺术家阿德里安·卡马克 (Adrian Carmack)，以及一个充满欢乐细胞的管理人员汤姆·霍尔 (Tom Hall)。这几个叛逆的青年就在此相遇，然后开创出一段传奇。

“玩家之刃”部门得到了仁慈的老艾尔的承诺之后，挥舞着老板的支票本买来了二手冰箱、微波炉、Hi-Fi，当然还有当时最先进的奔腾-286 电脑，当电源接通的一刹，整个办公室的照明设备突然全部熄灭——softdisk 虽然站在科技资讯的前沿，但是工作的环境却是相当原始，无论是设备还是大部分员工的思想。突然数台大功率的电器接入，顿时令其保险丝烧断，使整个公司陷入了一片黑暗之中。

黑暗并没有让卡马克和“玩家之刃”的同仁感到沮丧，反而让他们十分兴奋。他们早就对日光灯在 CRT 屏幕上的反射不胜其烦，但在公共办公空间里他们不得不迁就那群被利令智昏、坐视当前苹果机步入低谷、IBM-PC 与 PC 游戏业冉冉升起却无动于衷的同事们，现在他们终于各得其所，在这一所没有灯光、没有得到同事们认同的小房间里，却有装满披萨的冰箱、播放着“Warrant”乐队重金属音乐的音响，在微微发亮的荧光屏上折射出梦想的光芒。

PC 机卷轴效果："引擎之神"初试啼声

最初，卡马克和罗梅洛各自拿出了自己在苹果机上的得意之作 :《墓窖》和《危险的戴夫》，将两款游戏移植到 PC 上作为《玩家之刃》的头炮。事实上，卡马克在 Softdisk 编辑部一共制作的四款游戏的图像引擎。有了擅长关卡设计的罗梅洛制作关卡编辑器和各种小工具，汤姆负责人设和"剧情"，艾德里安处理美术问题，卡马克被完全解放出来，全心全意地制作自己想要的东西，而不是将这个游戏的每个范畴都要去考虑。这个分工模式在之后的许多年被沿用，也成为了卡马克和他的战友们日后无坚不摧的基础。而卡马克的引擎和图像，将会使其中的大杀器。这一切，有时往往源于兴趣和恶作剧。

当时的大行其道的是家用机上的经典《超级马里奥》，囿于 IBM-PC 的性能，卷轴效果将会吃尽其所有的机能，因为无法实现。

卡马克的地图卷轴算法核心是通过编写一段欺骗电脑的代码，使之不再需要在每次因为卷轴移动的时候重新绘制几乎一模一样的背景，而是在指定的位置绘画变化的像素，减少了因为大量进行重复的地图重绘对计算机性能的负担和浪费；另一个重点则是在显存中建立了预制的图片甚至在后来将因为卷轴向前移动而被拉出屏幕外的废弃像素重复使用，使之进入屏幕的时候能够迅速重新进入屏幕并且无缝连接，这在不追求背景效果的 2D 时代，无疑是最好的利用最小资源实现卷轴平滑前进的最好方法。

这不是卡马克第一次制作引擎，却是第一次如此创新，他将这一算法用来改造"超级马里奥"，卡马克与汤姆・霍尔着手干了一个通宵，成功将《超级马里奥 3》的第一关制成了 PC 版，里面的每一细节都与 FC 版如出一辙，只不过将主角马里奥换成了罗梅洛创作的"危险的戴夫"，以此来给罗梅洛开玩笑。

罗梅洛第一时间想到了其中的商机，他鼓动卡马克、汤姆去谋求一片新天地。他们将制成的 PC 版第一关的"超级玛丽"寄往了日本，并且附上了诚恳的请求，希望能开拓和承接"超级玛丽"的 PC 版的移植业务。包括宫本茂在内的任氏高层都无不为之赞叹，但奈何任天堂当时的全部精力都投放在家用机和掌机的开发，而且根据山内溥"独裁"的经营理念，任天堂的游戏只会由自家的硬件上独占，所以他们很快回信婉拒了罗梅洛的请求，但是并没有是把大门紧紧关上，很快、他们将以另一种方式进行合作。

罗梅洛被卡马克的才能深深震撼，不同于卡马克一心扑在技术上，早就有"导游戏大潮、成为亿万富翁"的觉悟的罗梅洛有着很好的市场触觉，在他的建议下，"gamer' s edge"编辑部开始频繁地"借"电脑回家干私活，并且和后来成为长期搭档——斯科特・米勒和他的天极公司结成了经销关系。不过这对于卡马克而言，这不过是雷顿镇偷运苹果电脑事件的第二季而已。卡马克的算法成为了新游戏的技术来源，他们以这个地图卷轴算法为基础，加上汤姆的人设故事以及罗梅洛的关卡编辑，虽然阿德里安对绘画可爱的人物需要一段时间去适应，但在那个 PC 性能远低于家用机的时代，能在 PC 上玩到流畅的横版过关游戏，足以令《指挥官基恩》掀起了一股不小的热潮。这枚犹如"核弹"一样的沸腾了整个 BBS，而这只不过是个开始。《指挥官基恩》初试啼声使得卡马克和他的战友们不断地收到过万美元的支票，这是他们"买披萨的钱"。

时机成熟，两位约翰是时候大展拳脚。他们私自准备成立了一家名为 ID Software 的公司。

关于名字的由来，有多个版本的说法，官方的说辞是汤姆・霍尔引用弗洛伊德人格结构理论的说法：人格由本我 (id)、自我 (ego) 和超我 (superego) 构成，ID (自我) 是人类与生俱来的人格结构基础，唯乐 (或者说是"享乐") 原则是其最佳也是惟一的体现，还有一个是最符合罗梅洛"成为富翁"思想的解释，那就是"in demand (大卖)"。

潜藏在卡马克意识下的本我，是对技术的执着追求，而不仅是玩家对游戏的渴望。卡马克身上有着程序员最优良的品质：努力不怠地工作，积极而灵活地思考解决问题的方法，很容易看到问题核心并且用最直接的方式解决问题，并且将多余的东西清除。



■ID Software的成员。

卡马克的房间里只有一堆各种各样的科技书籍、一张床和他的继母送给他的猫，除了那几台价格高昂的电脑，卡马克可算是身无长物。一如在感化官面前毫不讳言如果有需要的话自己还是再来一次，丝毫没有为自己求情的意思。在成功的机遇面前，卡马克保留真实而坦率的自我，甚至于让某些人看来刻薄而决绝。所以很不幸，当时的Softdisk，正是阻挡卡马克前进的障碍。

有所觉察的艾尔找到了“诚实”的卡马克，因为他知道从那里可以听到他想知道却又不愿接受的答案。

卡马克直截了当地承认了自己的行为，并且当众宣布他们将要离开“Softdisk”，自组游戏公司。

艾尔深知这些年轻人的才华，因此他在卡马克面前选择了低姿态，他希望以参股新公司的形式继续合作。只是罗梅洛的肆意宣扬和卡马克的“坦承”使其他员工对艾尔逼宫，使得原本良好的合作前景被迫摆上谈判桌，最后ID Software与前东家的分手费是一年内的六个游戏。

“即便回家卖披萨，我也不要回到这里！”卡马克在离开之前，面对老艾尔质问时如是说。

1991年，卡马克未满21岁，正式开始了自己的事业。

德军总部3D-Doom-Quake：引擎中的罗生门

就如苹果有两位史蒂夫，ID Software有两个实际的掌舵的约翰：设计师“约翰”和引擎师“约翰”，引擎师“约翰”卡马克可以开发出最强的引擎，设计师“约翰”罗梅洛就能根据新的引擎加入独特的个人风格。

1992年3月，Blue Sky Producttions制作、并由Origin发行了一款名为《创世纪 地下世界》的游戏，这是史上第一款3D游戏，但这不足以令它万古流芳。因为在两个月之后的5月2日，依托着3D背景下而诞生的新游戏类型——FPS，随着《德军总部3D》的发行而诞生了。

在看到了《创世纪 地下世界》的材质贴图技术之后，受到启发的卡马克随即表示，自己可以做得比之更好。

继在PC上实现了卷轴效果之后，卡马克又在引擎技艺上更进一步，他继《墓窖3D》和《指挥官基恩》后继续深入采用“射线追踪”技术，以一条光线而于每排像素来审查有没有和墙壁相叉。然后以如此来决定每个图形的深度，这样就能大幅度地删减计算机所模拟玩家看不到多边形图案，同样，天花板和地板这些暂时并不是玩家必需的天花板和地板特效都被删除，因此新引擎能不断提高PC性能所能挑战的极限，这样做目的只有一个，他要制作一款真正而真实的3D游戏。

卡马克清心寡欲，在他看来所谓的游戏公司其实并不需要过多的装饰，一台性能优秀的电脑足以。当然，还有多种口味搭配的主食——



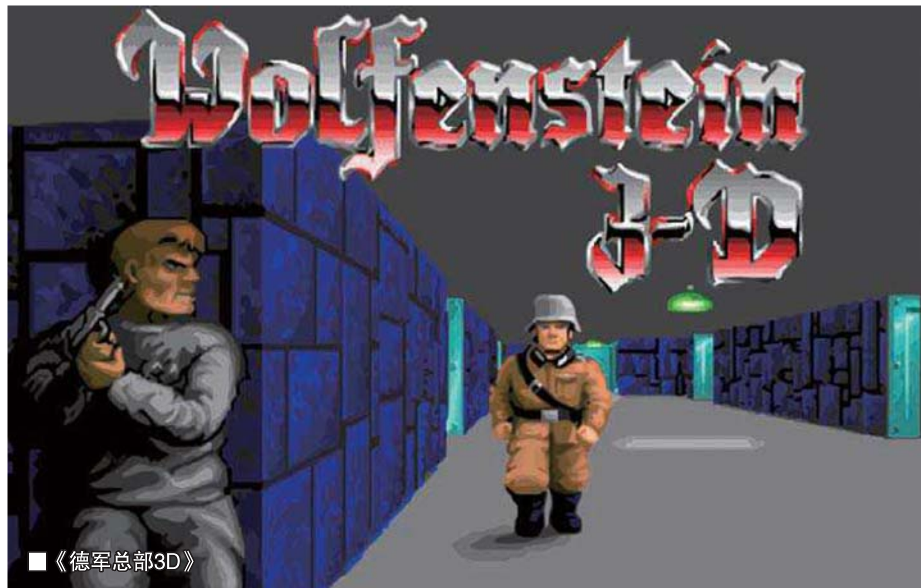
■今年登陆次世代平台的《德军总部 新秩序》。

披萨。在汤姆和罗梅洛在没心没肺地开着恶作剧玩笑的时候，卡马克在自己的房间里编写着《德军总部3D》的引擎代码；当阿德里安和凯文在公用房间里眉飞色舞地谈论着暴力血腥而不失幽默的贴图的时候，卡马克依旧独自在楼下的房间里敲打着键盘；当湖水倒灌进他们的小屋的时候，他依旧在专心致志地工作，不过那时的卡马克，身边还有一个跟他并肩前行的人，那就是约翰·罗梅洛。

设计师“约翰”罗梅洛则是那个能将这个引擎运用到最佳的人，在商讨未来发展计划的时候，罗梅洛提议用新的引擎制作“德军总部”的游戏，那是一款真正意义上的第一视角的射击游戏(FPS)。阿德里安的血腥阴暗画风可以得到最大限度上的释放，再加上特约的游戏音效师波比·普林斯的恐怖音乐。这就是ID Software的最佳状态。

比起《创世纪 地下世界》，《德军总部3D》在速度上更快，节奏之流畅前所未见，第一视觉的射击操作的爽快感无与伦比，第一款FPS游戏的名声开始广为传诵。任天堂这时伸出了橄榄枝，希望将《德军总部3D》移植到SFC上，虽然代表纳粹的“卐”标志被删除；而且为了降低游戏的暴力尺度，血滴被改为汗滴，狼狗也被改为大只的怪老鼠，但就连一向重视第一方游戏的任天堂都向其发出邀请，足见《德军总部3D》的魅力，与之相比，更重要的是伴随着《德军总部3D》的兴起，越来越多人认识到了卡马克的引擎艺术，甚至开始有人想要取得《德军总部3D》的授权，以此来开发自己的游戏。

不过成功也要付出代价。经过十年的积淀，卡马克的“地下城”故事体系已经十分庞大，而且在卡马克的细心经营下，几乎没有任何结束的征兆，这成为了湖畔小屋除了电子游戏之外最大的娱乐项目，但是随着罗梅洛的一次选择：他将《魔戒全书》交给了大恶魔，以换取最后的神器“大刀”，但是在公式书中的随机命运中，这样的做法引致了整个世界的毁灭。游戏也宣告结束。卡马克让这样的心血付诸东流，从而开始新的篇章，而罗梅洛，则是对此耿耿于怀。两种不同的价值观，两人之间出现了缝隙，而“大刀”



■《德军总部3D》


■约翰·卡马克与他的工作环境。

是汤姆的意见被日渐忽视。最后，卡马克为汤姆亲自送出大信封。而之后，ID Software 迎来了 Doom 的成功。在 Doom 迈向成功的过程中，罗梅洛也逐渐地从一个设计师向一个老板式的人物转变。

Doom 无疑是成功的，卡马克的新引擎使得游戏向着虚拟现实又迈进了一步。好戏还在后头，卡马克成功地调试出交互模式，真正的多人对战时代正式开始，他们将这称之为"死亡竞赛"。而这才是令 Doom 变得魅力无限的原因。

也成为了罗梅罗的执念，在不久之后却又是很久之后，"大刀"这个名字，将会成为一个令人失望的名字。而卡马克从《龙与地下城》中，获得了新作的灵感——末日(Doom)。

可以说，《德军总部 3D》已经算得上是一个划时代的代表性游戏，如果一年后没有《毁灭战士》(Doom)出现的话。而这也是卡马克真正开始走上了"FPS 之父"的道路开始。

在同道们为了新公司不断打拼的时候，卡马克也在向自己的虚拟现实的梦想。虽然"tile 自动刷新"、"射线追踪"等方法使卡马克的水平不断提升，但是这些技术在尝鲜过后已经不能满足卡马克，因为这离他心中的虚拟真实还差得远。卡马克开始不断学习新的技艺和方法(例如"光线衰减"等等)，并将这些方法加入到 Doom 的制作中。

Doom 引擎使用了名为"二叉空间分割"(binary space partitioning)技术，这是卡马克又一个继承和创新的技术，通过将模型分割成无数的片段，以此来建立 BSP 树，需要的时候才由计算机自行绘制，这样一来，玩家所见到的只是一个个独立的画面，而不是要慢慢读取的巨型迷宫，

卡马克的能力已经成为了 ID Software 最大的财富，而他也当之无愧地成为了 ID 的核心领袖，冥冥之中，幸运女神已经将天平倾向了技术，而罗梅洛代表着的玩家系在此时依旧能够和卡马克和平共处，表面上是因为大家还没成名，更重要的原因是因为他们还没成为阻止卡马克前进的绊脚石，但是很快第一位仁兄就出现了。

虽然汤姆作为发掘两位"约翰"的伯乐，但诚如张小娴在《最关时候你遇见了谁》里所说的那般：在对的时间，遇上错的人，只能是一声叹息……

比起《德军总部 3D》血腥的画面，汤姆更满意自己的得意之作——《指挥官基恩》系列"。汤姆不止一次在决定未来走向的大会上要求制作下一部的"指挥官基恩"，但是均被卡马克和当时正处于强势的罗梅洛直接弹压，眼光卓越的罗梅洛深知，继续制作简单的卷轴游戏是无法令 ID Software 走上辉煌之路。

汤姆精心地撰写了一份关于《毁灭战士》的设计文案，但是卡马克对此不以为然，这个时候他充分展现了自己的制作理念。但是两位约翰都不同意，他们认为现阶段的 ID Software 根本不需要什么设计稿，而汤姆执念孤行的结果，就

Doom 在当时造成的惊人反响是难以用简单的文字来形容，归结起来就是：它像瘟疫一样蔓延，将几乎对电子游戏稍有认识的人都拉进了感染区，然后 ID Software 的户头数字的增长速度，比起印钞机也是不遑多样。而在这片瘟疫中惟一能够免疫的，就只有卡马克。

如果说在进入玩家之刃之前，卡马克在享受自由职业者，那么在 ID Software，卡马克将这个体制内的个人化自由发挥到极致。他对各种常人的娱乐活动不甚感冒，甚至连因为自己的作品而衍生的"死亡竞赛"也一样。他像一台机器、一个追求"技术"的苦行僧，系统化地安排自己的作息和工作模式。他清楚地知道，ID Software 的未来，不是属于为了增加销路而赶工开发的 Doom2，而是属于雷神(Quake)的世界。这一次，卡马克要创造一个全三维引擎的世界。

经过一番痛苦的挣扎和调整过程，到 1995 年初，卡马克养成了他觉得最理想的作息规律：下午四点到公司，凌晨四点离开。这种模式可以让他达到一种更孤寂更专注的境界，以避开以罗梅洛为首的、来自办公室里各种纷扰，避开所有这些日常生活中使他分心的事物。对于 QUKAE，卡马克的目标是创造因特网上的真 3D 世界，他和往常一样收集和阅读了大量的研究资料，他花了几千美元购买书籍和论文，但是总是不得其法，因为还从未有过计算机程序可以模拟出一个交互的、实时的、快速的、真 3D 的游戏世界，要实现这样的虚拟体验，不光要耗尽他的才能，还要榨干当前 PC 机的性能。但这还不够，他需要从零开始再造一个"Qukae 引擎"。

与卡马克不想构筑庞大的虚幻世界相反，罗梅洛却是从小就立志要做"摇滚巨星"、亿万富翁、业界领头羊……

自从 Doom 成功以后，罗梅洛将更多的时间和精力投入到现实世界里和玩家们的"死亡竞赛"之中，超级玩家罗梅洛几乎所向披靡。当从不沉浸在过去成就的卡马克已经全身心踏入了 Quake 的节奏，而这时的罗梅洛，正在日以继夜地沉浸在"Doom"的死亡竞赛中，拓展着"死亡竞赛"中有没有罗梅洛都一直高企的人气；而更多的时候是在大家对他的掌声以及宣泄着自己的情绪。

在不知不觉间，曾经被卡马克认为"在编程方面比他更优秀"的罗梅洛已经被前者超前得越来越远，后者甚至连像以前那样，承担关卡编辑，并且以专业眼光去审视新引擎的优缺点的时间都已经没有了。

Id 的内部，不知不觉开始了两种背道而驰的理念所呈现的斗争。卡马克以 Quake 引擎的宏大构想从微软挖来了"教父"级引擎师亚伯拉罕，后者凭借着丰富的引擎经验与卡马克一道参与了 Quake 引擎的制作。

有了阿伯拉罕，罗梅洛在卡马克心中的地位愈发变得可有可无，而 ID Software 的人们，也逐渐地接受了这一现实，毕竟谁都愿意听从能待在办公室，随时能给出惊喜和指引方向的舵手，而不是一个整天不务正业的老板。

罗梅洛也感受到了当年汤姆的处境，1996 年，对于卡马克身边的所有事物都是翻天覆地的一年，大家方才发现 ID Software 已不是当初的充满乐趣和喧嚣的乐土，一向安静而近乎冷酷机械的卡马克成为了引导他们前进的惟一选择。罗梅洛的权威被日益取代，取而代之的是另一位天才麦基。卡马克取消了过去各行其是的办公室模式，也禁止了办公室内的"死亡竞赛"，拆掉了办公室里的"墙"。他们正全力冲刺，经过了接近两年的努力，Quake 终于能够成功上市。而在此后不久，罗梅洛与当初的汤姆一样，在股东们的一致同意下，签下了辞职书。

在这一年，26 岁的卡马克终于遇到了那位让他怦然心动并且能够接受他沉静性格的女性——加州女商人凯瑟琳·康(Katherine Kang)，同时也是一个忠实的 Quake 支持者，在四年的异地恋中，他们之间有着很好的交流和默契。

而离开公司的罗梅洛和三年前离开 ID Software 的汤姆取得联系，两位同病相怜的人一拍即合，决定成立一家以内容设计为主导，技术服从设计的公司，于是一场"离子风暴"(Ion Storm)就此诞生，这不仅是一家新公司的成立，更是一个新的纪元的诞生。两家公司在公关宣传上争得不可开交，不同于罗梅洛的亲自上阵宣扬"离子风暴"的最强作品《大刀》，卡马克依旧稳稳地坐在自己的计算机前面，一丝不苟地编写着下一代引擎，他知道什么才是自己最应该做的事，也是最适当的回应。

两位曾经的好友，命中注定的对立者在 1997 年的 E3 上展开了对决。

罗梅洛看到用卡马克用修正后的新引擎开发的《Quake2》之后，马上意识到现阶段的《大刀》，根本就和卡马克手下的作品天差地别。商业头脑敏感的他马上中止了《大刀》的发布。双方的第一次交手，就以这样的方式结束。而无论是卡马克、罗梅洛还是 ID Software，他们都将走进一个新的时代。


■利用新引擎开发的《Quake2》。

新时代，螺旋式发展的卡氏“虚拟现实”

随着上世纪 90 年代中叶不断取得的巨大成功，ID Software 已经无法再以创造奇迹的小作坊的形式存在于世人面前，他们想要生存下去，必须扩大自己的规模，招收更多的雇员，制造更多更好的游戏，否则就只有被收购的命运。事实上早在 1995 年，GTI 就已经试图用一亿美元的高价来收购 ID Software，但是因为后者巧取豪夺了“毁灭战士”海外版版权的缘故，双方不欢而散。

罗梅洛的离开也并非没有后遗症，卡马克的做法也冷了不少人的心。与罗梅洛前后脚离开 ID Software 的还有 ID 的营销主管麦克·威尔逊，他决定跟随罗梅洛的步伐，然后是号称“神童”的美利坚·麦基也在“雷神之锤 2”获得成功后步其后尘而去；ID 的 CEO 杰伊因为家庭的原因而离任，出色的关卡设计师桑迪在从前就和团队有间隙，自然在离队浪潮中抽身；就连卡马克为了开发“雷神之锤”而专门从微软挖角而来的“教父”级引擎设计师亚伯拉罕也觉得失去挑战而重投老东家怀抱。最后是除了约翰·卡马克以外，ID 四位创始人中最后一位离开的元勋——阿德里安·卡马克是最无憾，跟随 ID 成立的第十五个年头，阿德里安已经在游戏艺术领域上获得了足够多的挑战与成功，在失去挑战之后，他决定回归到传统艺术界。饶是这样，这位元勋还是无法避免与前东家的交恶。因为阿德里安·卡马克认为 ID Software 是在准备出售之前将自己炒掉，以利新的股东分到更多的利益。

这些支撑着旧有 ID 体系的股肱老臣的离开，看上去是 ID Software 被釜底抽薪，伤筋动骨，但实际上，去除了与卡马克性格格格不入的不安定因素后，一个更加简洁、高效、认真的团队——属于卡马克的团队——正在成型。虽然名义上只是这家成立不到十年企业的技术总监，但是任何人都清楚，拥有并能继续深化引擎技术，并且持有着 ID Software 40% 股份的卡马克才是这里真正的主人。

在 ID Software 声威日隆的时候，卡马克的个人荣誉也到达了新的高度。1999 年，卡马克登上了《时代》杂志，位列 50 位科技领域最具影响力人才的第十位。2001 年 4 月 22 日，互动艺术和科学学院宣布：卡马克先生因为在电子游戏和电视游戏领域做出了杰出贡献，所以成为第四位进入该学院名人堂的人物，而第一个获此殊荣的人是大名鼎鼎的宫本茂。

时代在变，卡马克同样在尝试改变，罗梅洛的出走使他不得不开始走到幕前，平常埋首与字符沟通并没有影响他的表达能力。虽然他更喜欢与世隔绝般创新一些东西，但是时代的变迁迫使他要作出改变。随着互联网时代的兴起，他也更多地开始在媒体上发声，但谈论的话题都离不开科技领域。然而这是不是卡马克想要的呢？

卡马克虽然往往能够直指问题关键，却并不代表他善于团队管理，他是个纯粹为技术而生的人，这也是他并不会成为另一个“乔布斯”或者



“比尔·盖茨”的原因，或者说他根本不想自己成为这样的人。他开始对办公室政治和员工们不断的抱怨充满厌倦。他将事务交给新任的 CEO，而他自己，则会带上一部便携电脑到与世隔绝的小旅馆里进行封闭研究，食品是他最喜爱的外卖披萨，除了去买可乐之外，没有任何理由可以让他踏出房间。他越发像个隐士，他几乎不主动参与社交活动，也很少和同事们主动打招呼，从小养成的“ahoom”的尾音会令人有些许错愕。

最重要的是，卡马克感觉到，自己已经几乎到达了个人能力所能达到的“图像编程”的顶点，他预感到随着硬件的急速发展，单枪匹马凭借一己天才开发引擎的时代已经过去，取而代之是团队性引擎开发。“虚幻”、“寒霜”等新型团队开发引擎。这些开发人员之中，或许每个人在天赋和勤奋程度上及不上卡马克，但是当这些人聚合在一起的时候所爆发出的能力，绝对比卡马克当初所做出来的创新还要震撼。即便是在 21 世纪初，依靠着卡马克制作的引擎授权，Valve 才能制作出令无数 80 后曾经为之疯狂的 CS。

2007 年，卡马克在 WWDC 苹果全球开发者大会上，公布了自己最新的，也是迄今为止最后一款引擎——ID Tech5。这一次，卡马克的新引擎得到的不再是一面倒的叫好之声，越来越多关于最佳引擎的争论出现自各种的科技论坛和新旧媒体上，是走下神坛，还是重心已经不在图像引擎之上？这个只有卡马克才知晓。但可以肯定的是，虽然卡马克有着强烈的固执与坚持，但他自己的忠诚是在“技术”范畴，而不是局限于游戏领域。有感到自己到达的巅峰，卡马克的注意力，也从图像编程的范畴扩展到更为广阔的技术领域。

他最初的“玩具”依旧和“引擎”离不开关系，不过这个引擎是现实的汽车引擎，从最初的美洲豹到后来越来越多的法拉利。卡马克有一个合作良久的汽车引擎改装师团队：鲍勃·诺伍德（Bob Norwood）车行。在 Doom 大红大紫的时候，卡马克将赚到的钱换来了一台法拉利的“特斯坦罗萨”，这已经是他第二台法拉利超级跑车，第一辆的 F328 是在《德军总部 3D》的时候购入的，前后不到两年，它们惟一共同的命运就是都被开进鲍勃车行。改装法拉利引擎这种事情本来是件疯狂的事情，因为这样意味着首先得认为这些世界上首屈一指的超级跑车还没达到自己的最高标准。当汽车引擎的改装也引起不了卡马克的兴趣时，在开发 Doom3 的前后，他重拾了当年在 BBS 上玩火药的兴趣，开始准备发展私人火箭航天技术。

私人航天技术并不是什么神秘领域，在欧美，发展私人太空科技俨然成为了不少富翁（尤其是科技业界的富翁）们展示自己财富和地位的重要象征，诸如微软的创始人保罗·艾伦，Amazon 的创始人杰夫贝佐斯，谷歌的两位联合创始人塞吉·布林和拉里·佩奇等人都在不同程度上参与了私人太空科技的各种开发。在金钱上，卡马克自然远远不及前面提到的这些人数十乃至过百亿美元的身家。但是论技术和参与度，那些或是资助项目、或是纯属体验的富翁们自然是无法和卡马克相提并论。

他成立私人性质的航天公司“犰狳航天”（Armadillo Aerospace），主力研究火箭技术，卡马克作为出资人和主力研究员，全程参与了火箭的研发。在其公司的网站上不时会放出火箭成功升空的视频。卡马克并不是小打小闹，他不但在圈子里出资设置了“卡马克奖”基金，奖励那些能够制作出发射到十万英尺外太空、并且回收 GPS 数据的火箭制作者。卡马克和他的团队也提出了自己的太空观念：建造“提供 360 度全方位观赏视角”的鱼缸型太空船，并且在十年之内实现民间载人航天，以其获取美国太空总署的超过 1000 万美元的奖金。





■卡马克在航天领域也发挥着自己的才能。

自 2000 年开始着手火箭事业，12 年间卡马克花费了超过 800 万美元的个人财富在犰狳身上，以对应场地租用、人工以及实验损耗等等支出。虽然犰狳航空两次获得了美国宇航局登月挑战大奖，赢取了共计 85 万美元的奖金，但这对于卡马克而言，无疑是杯水车薪。

至今卡马克在推特上的头像，依旧是那只戴着飞行帽，坐着火箭要一飞冲天的犰狳。只是他的雄心被许多人认为是“不务正业”。

在将重心向逐渐从 ID 的引擎和游戏上偏离的同时，卡马克也重新回归到自己最初也最真实的渴望：“实现虚拟现实”。索尼的头戴式虚拟现实显示器 HMZ–T 系列给予了卡马克很大的灵感，他回想起 80 年代末的那个晚上，他看到了《星际迷航》里的全息情景。科技在进步，距离实现卡马克的虚拟现实梦想又跨前了一步，卡马克享受参与开发其中，而不是成果的享用者。所以他在处理自己火箭项目的同时，也在 ID Software 里着手自己开始的 VR 项目——（VR HMD），他关注一个“极客”（英文“geek”的音译，指对技术有着狂热兴趣并且投入大量时间钻研的人，与前文所说的“黑客”有异曲同工之妙）论坛——“Meant to be seen（MTBS）”。在上面有很多研究虚拟现实装置的极客在发布自己的研究心得。而其中，一个制作头戴式显示器的帖子令卡马克尤为注意。他通过私信和发帖者联系上。

不久后，卡马克收到了一个来自加州的包裹，发货人名叫帕姆·拉克利（Palmer Luckey），模型的结构十分粗陋：一个鞋盒裁剪而成的外壳，加上廉价镜片与芯片，随便塞进点什么填充物来稳定镜片，泳镜的硅胶带被改装成固定装置，这就是拉克利口中所说的“the Rift”。

卡马克犹如得到新玩具的孩子，马上开始拆解研究这个其貌不扬的硬件。拉克利毕竟能力尚浅，“The Rift”所能传递的仅仅是一个创意，在很多方面都需要如卡马克这样的专业人士提供帮助。

没有谁能比引擎师出身的卡马克更有办法处理这个问题，他重新编写了 Oculus Rift 的固件程序，十年来不断改良的火箭嵌入式编程在这里得到很好的运用。

在此之后，卡马克并没有打算点到为止，他向拉克利将硬件带到 E3 上，拉克利起初以为卡马克只是带到那里给朋友们看看，但是当他看到“引擎之神”站在了 E3 的讲台上，向大家娓娓道来虚拟现实的前景，并且隆重地介绍了“Oculus Rift”，拉克利终于下定决心在众筹网站 Kickstarter 上发起募集，也就有了今天的 Oculus Rift。

作为 ID Software 的实质掌舵人，卡马克对 Oculus Rift 的参与是全方面的，两个公司之间技术互通，卡马克也在 Oculus Rift 中担任技术官的角色。或许这才是他最想要的位置。

然而，经历了十多年的辉煌，在不擅管理的卡马克的带领下，ID Software 最终还是难以避免被收购的命运。2009 年，Zeni Max 出资收购了 ID Software，新的老板希望卡马克重新回到图像引擎制作的“老本行”。

卡马克决定和 Zeni Max 高层摊牌：如果能在 Oculus Rift 上制作《德军总部 新秩序》（Wolfenstein: The New Order）或者 Doom4 这样的游戏，他将会留在 ID Software，但是这个带有逼宫性质的要求被高层拒绝了。在谈判中一向担任拒绝者角色的卡马克，这一次选择了妥协，在 ID Software 奋斗了超过 20 年的回忆面前，他一度还想保留 ID 技术顾问的头衔，但很快他就发现这根本于事无补。

“（分道扬镳）其实也许对大家都好，专注于两条战线是很难办到的。”

就这样，卡马克离开了 ID Software，就如离开 Softdisk 时，卡马克的心早就放在了自家研发《指挥官基恩》一样，在离开自己一手创办的 ID Software 之前，卡马克的心已经飞到了 Oculus 这项能够给予卡马克全新挑战的玩意之上。

火箭技术已经成为了卡马克研究眼前的虚拟头盔技术的最大阻碍，这不仅仅是在精神上，更是在金钱上，按照卡马克一贯的做法，就在宣布加盟 Oculus Rift 之前，卡马克将犰狳工作室调至“冬眠模式”，旗下的绝大多数员工都被遣散，其位于德克萨斯的工作室与实验场也处于关闭状态，

这本是一次普通的跳槽，在面书以 20 亿的天价收购了 Oculus VR 之后，一切变得不同起来。

这次 ZeniMax 可没有 Softdisk 的艾尔那么宽容，他们发表了公开声明称，卡马克在作为 zenimax 雇员期间开发的技术和知识，都属于 Zenimax 拥有的知识产权，而卡马克当时的经验是公司的财富。如今卡马克将这些知识用在了 Oculus Rift 上，是严重的侵权行为。这显然又是一次专利对卡马克“黑客思维”的正面挑战，但我相信，一生追寻纯粹技术的卡马克一定会在“虚拟现实”这条路上不断前行，带给我们更加“真实”的惊喜。



■卡马克与Oculus Rift。

中国独立游戏人 Vol.2

跨平台数千万下载量 独立游戏创造者 李鹏



性　别：男　常住地：北京
昵　称：James Li、雪夜公爵
微　博：weibo.com/papajames
代表作：《Stanley博士的家》系列游戏
近　况：《Stanley博士的家3》试运行和发布

开篇语

曾经有一款名叫《Stanley 博士的家》的系列国内独立游戏，从 2005 年初代面世起，就让全球千万玩家着迷，更被海外媒体在 2007 年评为“全球十佳密室游戏”。

该系列游戏的作者名叫李鹏，英文名 James Li，笔名雪夜公爵。Flash 从业人员，2001 年开始投身于 Flash 制作与设计，先后在教育、互联网、线上广告以及 IT 行业有十几年的 Flash 工作经验。2008 年作为 Flash 技术核心人员被调往慕尼黑工作过一年，负责宝马、MINI 以及汉莎航空等官网的 Flash 项目。2010 年至 2013 年任 Adobe 中国 Flash 技术传教士，负责 Flash 技术在中国的市场推广。

James 在技术和设计各个方面都有不俗的表现。在 Adobe 任传教士期间，James 曾在 Adobe 开发者中心、CSDN、InfoQ 等开发者社区中发布过近百篇关于 Flash 和 AIR 技术的相关教程和开发经验，在全球范围内是 AIR 在 iOS 平台移动开发领域里的技术领军人物。设计方面，James 擅长手绘以及手工，2013 年一度风靡全国的费列罗糖纸十二星座折纸就是出自 James 之手，这个系列的作品曾在新浪微博上被转发了十几万次，腾讯视频、网易新闻以及《Vista 看天下》杂志都对此做过专门的报道，为此 James 还作为唯一的特邀嘉宾参加了 2013 年费列罗 Rocher 的公司年会。

James 对 Flash 游戏有着浓厚的兴趣，喜爱并擅长密室游戏的制作。出道以来先后发布过游戏《古墓弹球》、《亚特兰蒂斯神庙》、《Stanley 博士的家》、《Stanley 博士的家 2》。而且一个人包揽了策划、编剧、设计、编程甚至音乐以及视频剪辑等所有工作。在这些游戏中，其中成绩最突出的是密室游戏《Stanley 博士的家》系列。

《Stanley 博士的家》灵感来源于 James 于 2005 年初在摩洛哥蜜月时住过的一所别墅，回国后他便以这所别墅为原型制作了这部密室游戏。当时密室游戏在全球刚刚兴起，以日本的红色、蓝色、绿色房间系列为代表，《Stanley 博士的家》作为为数不多的国产密室游戏获得了众多密室玩家的喜爱。但与房间系列不同的是，该作突破了单一的房间模式，并且在游戏始末穿插了紧凑的情节，配合大逆转的结尾，让全球数以千万记的玩家印象深刻。该游戏 2005 年在网站“闪客帝国”首发，并迅速传播，在 2005 年“闪客帝国”最佳作品的三个提名作品中占有一席之地。几年来，《Stanley 博士的家》一直是国内密室游戏的标杆，是国内密室界人人皆知的精品。

2011 年 3 年，《Stanley 博士的家 2》在网页、安卓以及苹果市场同时发布。游戏采用中英文双语，从 2011 年 4 月 8 日正式发布到现在，在全球累计被打开超过 1474 万人次。在 iTunes Store 上下载的数量超过了 100 万次。在刚发布的一周之内，该游戏名列中国 iPad 免费游戏排行榜第一名、iPhone 免费游戏排行榜第二名，并在 2011 年 8 月百度“Web App 创新大赛”中，在 2 万多个参赛作品里脱颖而出，荣获大赛游戏类别第一名。由国外网友发布的游戏视频在 Youtube 上被浏览了超过 18 万次，这些成绩让该游戏在媒体中迅速升温，包括知名媒体 Campaign China 在内，都对此游戏做过独立的报道。

2013 年，James 组建了一支高水平的制作团队，全心打造《Stanley 博士的家》系列第三部。和前两部相比，《Stanley 博士的家 3》具有更成熟的画面、更曲折动人的情节、更丰富的交互以及更深刻的寓意。游戏拥有四十多个任务，二十多个情节，全部情节用动画展示，将会比试玩版更吸引人。另外还会有十二个成就勋章，考验玩家的游戏速度，反应，辅线任务的推理能力。除此之外，《Stanley 博士的家 3》还具有更强的社会责任感和更高的立意，按照 James 的话，“我们不仅要娱乐大众，更重要的是让每个人都能感受到游戏中的正能量。友情、信任、和平以及对科技的无限向往将是 Stanley 系列永恒的主题。”



▲ Stanley 博士的家



▲ Stanley 博士的家 2

Q：最早从什么时候起开始接触游戏？迄今为止的游戏经历中，有哪些游戏带给过你震撼和感动？

李鹏：和大多数70后、80后一样，我也是从小学开始接触游戏的。让我印象深刻的游戏太多了，早期的8位机上的经典如《超级玛丽》、《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》，街机的《街头霸王》、《圆桌武士》都曾经让我感动过。97年上大学后第一次接触电脑游戏，在我女朋友（后来成了我太太）的推荐下，我买的第一张游戏盘是《生化危机》，并且迅速对其着迷。也许是因为受《生化危机》系列的影响，我也特别喜欢其他冒险解密游戏，比如《古墓丽影》、《神秘岛》、《波斯王子》等。

Q：有没有在电影、动画片中获得过类似于这些游戏带来的感动呢？

李鹏：电影动画给我带来的感动和游戏的不一样，我喜欢和我太太一起看电影，我们对电影动画的喜好基本完全一致，这种感动源于两个人之间的共鸣。而游戏给我带来的感动是一种很强的代入感和成就感。

Q：在你最初接触游戏的时候，父母、亲戚的态度如何？

李鹏：上学的时候，我父母对我玩游戏是持否定态度的。除了假期我几乎没有机会碰触游戏，他们认为过度沉迷游戏会耽误学业，不过对此我也很赞同。

当然，假期之外不可能没碰触过游戏，但基本上都是地下活动。比如和狐朋狗友一起利用上学之前和放学之后的短暂时间钻进游戏厅过一会儿瘾等等。记得有一次中午上学忘带东西了，妈妈去学校给我送，而那会儿我正从游戏厅里出来，结果被她堵个正着，下场就不言而喻了（笑）。

Q：什么时候开始第一次冒出自己做游戏的念头？有没有一个特别的事件作为契机？

李鹏：工作以后吧，当我第一次由美术向程序转型的时候。我那时候对代码产生了浓厚的兴趣，但对制作游戏还没有机会尝试。后来公司主管找到我，问我有没有做Flash小游戏的兴趣，因为公司正在搭建小游戏平台，我考虑了一小会儿就满口答应了。

Q：第一款自己做主的独立游戏是怎样的？制作过程有没有遇到和自己预想不同的事情？

李鹏：如果记得不错，第一款游戏应该是《打蚊子》，我当时对蚊子飞行路径的算法非常着迷。后来我尝试编写了《俄罗斯方块》和《华容道》，都是因为想研究其中的AI算法。我上学的时候数学物理一直很不错，但直到那时写算法的时候才知道实际用处在哪里。

非常遗憾的是所有关于早期作品的资料都在一次意外中被我删除了，所以没有留下任何图片和文件。印象中开发蚊子游戏的时候，有一个bug我找了一整个下午，后来才发现原来是一个变量名写错了。这是因为当时用的是AS 1.0，工具是Flash MX，代码自动纠错和提示功能非常初级，可以说几乎没有，所以被类似的低级错误坑了不少次。

还有一件事让我对AS1.0印象深刻，那是在写华容道的智能算法，由于计算能力的限制，我无法在一次嵌套循环中完成对整个算法的遍历，只好将多层循环拆开后，分散在时间轴上一点点进行。其结果就是类似于“插翅难飞”这样难度比较高的关卡，我的算法运行了十几分钟才能算出结果，不过这也让我在压力下被迫研究了很多优化运算的技巧。

Q：当你开始做自己的个人游戏时，是否也有想要通过游戏传达自己的观点？

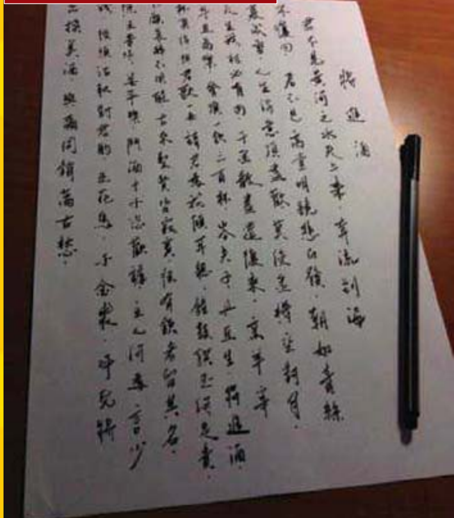
李鹏：一开始完全没有，因为技术知识的限制，最早的游戏都是以模仿和学习为主。等到后来对技术的使用越来越得心应手的时候才有能力表达自己所谓的观点，到那个时候，做游戏真的是一件充满魅力的事情。

其心态的转变也就在《Stanley博士的家》发布之后，那时完全没有想到会有这么多人喜欢这类游戏，没有想到会有人因为我所设计的谜题而热烈讨论。这种成就感驱动着我更热衷于设计密室类游戏，去迎合更多喜爱推理的玩家的胃口。

Q：你的个人爱好有哪些？

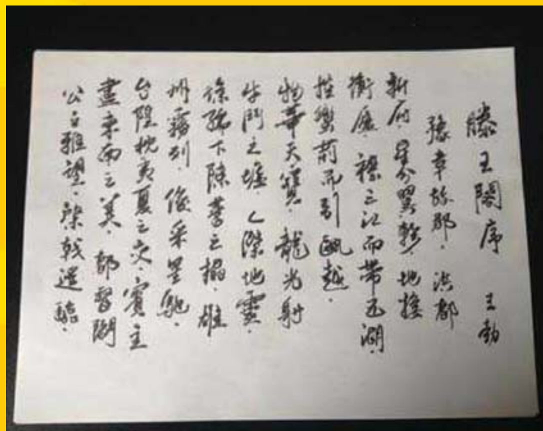
李鹏：个人爱好有很多——美术、天文摄影、手工、书法、音乐等等。而且有些爱好是彼此相关的，比如我近年来画了不少天文主题的作品，近期又在画星空主题的原画。下面就容许我介绍一下基于个人兴趣而诞生的作品。

将进酒



我有的时候会突然对某些事情特别感兴趣。有一次我晚上喝了点酒，借着醉意写了一片李白的《将进酒》，但是当时身边没有软笔，只好用女儿画画用的黑色水彩笔将就了一下。后来又写了几次，直到把她的笔写坏了，才觉得既然喜欢这个，至少应该搞一支像样的软笔。我初中的语文老师比较严格，要求我们每天必须写一篇书法，我的硬笔字就是那时候练出来的，但是软笔我确实不太熟，所以就在淘宝上订了一支软头钢笔，像写硬笔字那样挥毫泼墨。在此之后只要灵感一来，经常是大半夜的闷在屋里不写满意绝不睡觉。

滕王阁序



急于试一试刚买回来的软笔，就选了这一首最爱的王勃的作品。目前收藏在办公室里。

少年游



一日忘了为什么，和家人谈及《天龙八部》，回想起初中的时候曾经一时兴起画了几张天龙的漫画，所以来了兴致，脑子里想的是“玉璧月华明”那一句的造景画了这一篇，然后题了金庸为《天龙八部》的每一章名所做的词，《少年游》。

下面关于手工的故事，更能看出，我是一个很容易就把爱好玩坏了的人。



费列罗盆栽

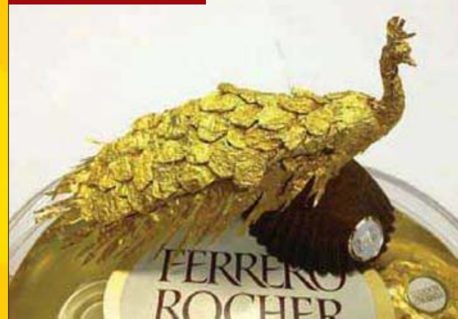
费列罗的始末是这样的，有一天我老婆买了一盒费列罗巧克力，吃完了以后我就像小时候那样，用糖纸捏东西，这次我捏的是一个射手座的半人马雕像，因为我是射手座的。我同学看见我分享的图片后，鼓励我做其他的星座。我一开始不同意，因为我知道有些星座太麻烦，像巨蟹啊天枰啊什么的，需要捏很多小零件。但是我同学一再怂恿我做，我无奈之下就又做了一个处女座，因为我老婆是处女座的。结果更多人看到了，就有更多人“怂恿”我，其中就包括费列罗中国的官博。结果就是当天半夜的时候，我做全了所有十二星座。由于那几天网上正巧在疯传一个用费列罗糖纸折天使的教程，所以我的十二星座被当作升级版，立刻在微博上被转了十几万次，多了几千的粉丝。之后我就做个不停，什么孔雀啊，恐龙啊，魔戒啊，十二生肖啊什么的，甚至被费列罗请去公司参加年会。费列罗也送了我不少的巧克力，放在家里吃也吃不完。这就是费列罗的故事。

费列罗十二星座之射手座



▲作品《费列罗十二星座》里最先出品的一个，用了两张糖纸，十几分钟。因为这个作品收到了同学和粉丝的喜爱，才决心做全了其他的 11 个星座。

费列罗大孔雀



▲继十二星座之后的另一件糖纸作品，出自公司午休时间，当时特意跑去楼下的 Seven eleven 便利店买了一盒 12 颗装的费列罗，用了其中的 8 张制成孔雀，费时 30 分钟。图片拍摄于同事 Peter Huang（黄峻）的办公桌上。

费列罗角斗场



▲最为费心费时的一个，用了差不多 20 张糖纸，两周的时间。这个作品因为是建筑物，所以内部用了硬纸板。这件作品后来作为礼物赠送给了费列罗中国分公司的总经理。

"My precious"



▲有一次和 Adobe 全球传教士的老大 Ben Forta 一起爬长城的时候，谈及了当时我正在做的费列罗系列，Ben 提议我可以做一个魔戒中的小怪物咕噜姆。几天后这件作品就诞生了。

费列罗孔雀开屏



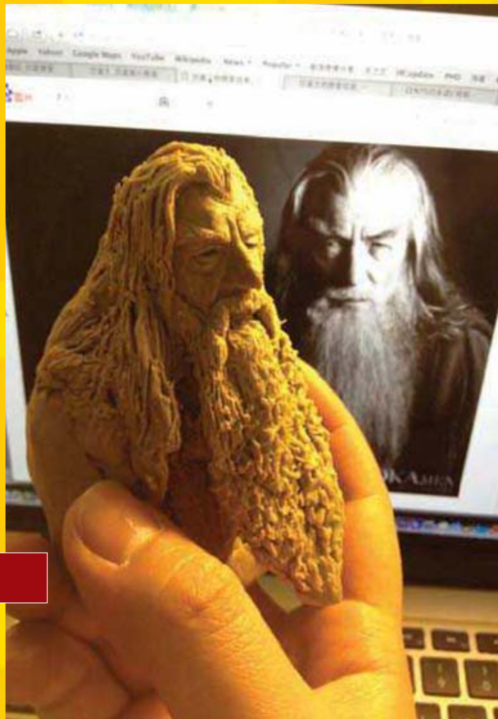
等我终于放下捏糖纸的欲望后，又对模型产生了兴趣。忘了是什么原因，有一天我突然想用橡皮干点什么，所以就把它刻成了一个机甲。后来觉得一块橡皮太有限，变买了十块橡皮，分别刻机甲的各个零件，然后拼装成一个大机甲。



特勤机甲队 XR55

用了四块橡皮，耗时 5 个小时。全身分了 14 个零件。后来在百度手工原型吧里得知，原来没有人用橡皮做模型，人家都是用一种叫做油泥的东西，做模型超方便。所以我就订了几块工业油泥回来玩雕刻。刚买的油泥想练练手，回头正好瞄见了魔戒的 DVD，所以就选了甘道夫做了这个联系。用了差不多两个小时。雕了一个魔戒里的甘道夫后，发现这东西太费时间和精力，所以就暂时给这一段故事画了个句号。

油泥版甘道夫



天文是我近几年最大的一个爱好。2012 年我开始投身于天文摄影，先是着眼于月球，后来拍银河，再后来拍深空的星云。每次都离不开马鉴（7yue），以及摄影和 PS 大师李涛。我们一起去过怀柔、坝上、平谷，出了挺多好看的片子。

天文摄影－月球



天文摄影－星云



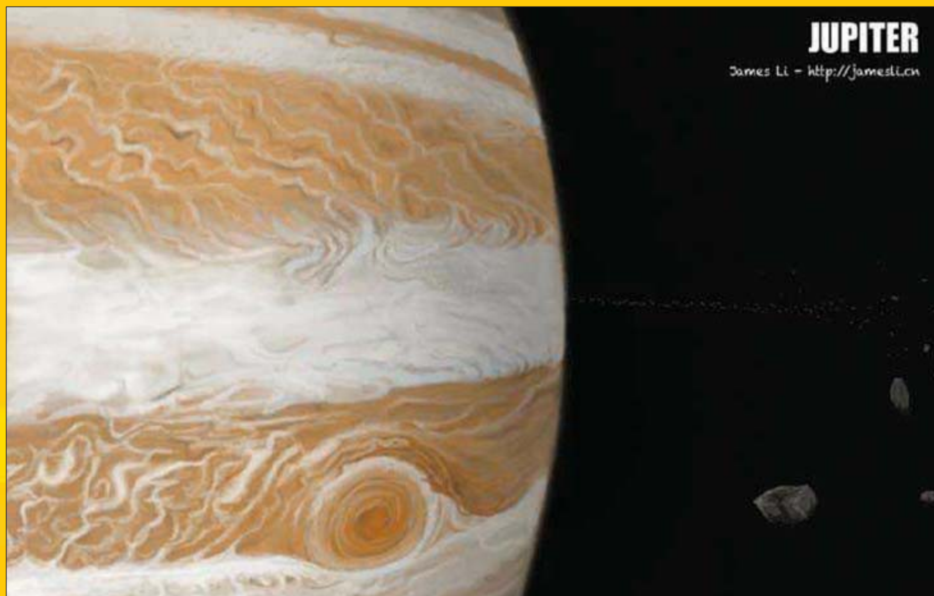
猎户座大星云 M42

▲ M42 是位于猎户座中央的一片显眼的星云，是北半球秋冬季节全天最闪亮的天象之一。作为初级天文爱好者，我们当然是十分关注它的。所以出自对 M42 的喜爱，我在家临摹了一张它的全景，对照的是国外的天文爱好者的摄影作品。

后来有一个雾霾天，我特别想出去拍深空，但是天气不好没办法，只能坐在家里发闷。也不知道为什么我突然来了灵感，打开 Photoshop，开始画星云。我先画了一个仙女星云，从此打开了我画天文的爱好之门。先后几天我临摹了几张银河，一张猎户星云和一张心脏星云。甚至画了几个科幻相关的作品。

木星（Jupiter）

临摹木星，出自 2012 年。那个时候刚刚对天文产生兴趣。





心脏星云

◀继临摹 M42 后的又一个临摹作品，这一次选择了美丽的心脏星云，而且纪录了整个绘画过程。大家可以在优酷中搜索“IC1805 心脏星云绘制全过程”找到：http://v.youku.com/v_show/id_XNjI5MTM0MjIw.html



Sweet Dream



Alone

▶这幅作品纯粹是练习，因为最近看了不少国内外原画高手的科幻题材的作品，手痒之后便画了这个。

◀作品出自 2013 年 9 月，时日正值女儿六岁生日之前，也是我天文绘画兴致最浓之时。所以就选了银河作为背景，结合了从《少年派奇幻漂流》和皮克斯动画短片《月神》中获得的一些灵感，作了这幅《Sweat Dream》，送给女儿。希望她的梦境充满了美好和奇幻。

◀这篇作品本来是想要画一张《Stanley 博士的家 4》的海报。但后来由于种种原因定不下来是否要续作，连内容也没有定论，就变成了单纯的绘画作品。我很少画人物，这篇算是一张人物练习。



太空站（Space Station）

Q：有哪些个人爱好直接体现到你的游戏作品中呢?

李鹏：作为独立游戏制作人，美术是必不可少的能力，只要我有时间，我可以负责所有美术部分的原画和加工。此外还有音乐，要想游戏感人，音乐和音效是非常重要的，因为我在大学时一直是乐队的贝斯手，乐感很好，所以独立编辑剪切音乐甚至做一些简单的作曲，对我来说都无压力。我建议想成为独立开发者的朋友一定要加强这两方面的锻炼。

Q：可否分享一下关于编曲、音效方面的心得?

李鹏：音效对于游戏来说，像是一道菜里的调料，不能太多，一定要合适。我非常重视音效，每次都单独拿出很长的时间来专门处理音效，我用的编曲软件是苹果系统下的 Garage Band，处理软件用的是 Adobe 的 Audition。心得谈不上，主要就是两个字，耐心。一定要多比对，多试验，从大量的音色里找最合适的那个。

Q：在所有独立作品中，自己最满意的是哪一作?



▲作曲软件 Garage Band

李鹏：当然是《Stanley 博士的家》三部曲，其中第三部我最满意。

Q：介绍一下自己玩游戏、开发游戏的环境和状态?

李鹏：我玩游戏、开发游戏都是在自己的书房里，而且几乎都是在夜里，晚上的时间比较完整，环境也安静，越晚越有效率。《Stanley 博士的家 3》是我带着团队开发的，我们几个人都是各自在家办公，微信沟通，定期开会。

Q：《Stanley 博士的家》系列游戏开发过程中有什么轶事吗?

李鹏：《Stanley 博士的家》是 2005 年在摩洛哥度完蜜月回来后开发的，游戏中的别墅就是我在拉巴特居住的房子，结构完全一样。因为住了三个星期，所以对别墅的格局非常熟悉，虽然当时并没有任何拿它做游戏的想法，但是好在临走的时候拍了一段视频，回来后正好用来回忆它的结构，也恰好正在构思一个密室游戏，所以索性就把场景安排在这栋房子里了。别墅的视频，可以在优酷通过搜索“Stanley 博士的家原型”找到。



■李鹏的书桌



■ Stanley 博士 – 场景一



■别墅 – 场景一



■ Stanley 博士 – 场景二



■别墅 – 场景二



■ Stanley 博士 – 场景三



■别墅 – 场景三



■ Stanley 博士 – 场景四



■ Stanley 博士 – 场景四

游戏开发到后期我偷懒，有一个房间只有门，但是没有安排钥匙，那个房间自然也就无法进入并且毫无用处。但是玩家不能接受一个以找钥匙开门为主题的游戏竟然会出现一个没有用的门，所以快十年了，一直有人不断地在网上询问那个门的打开方法，也不断有人提供各种打开门的隐藏攻略。本来是一件偷懒的事情，却无心插柳地成为很多人热议这款游戏的一个焦点，这确实是意外的一个收获。

Q：系列最新作《Stanley 博士的家 3》有哪些独特玩法和与众不同的体验呢?

李鹏：《Stanley 博士的家》系列玩法比较传统，就是解谜。第一部更多是找钥匙开门，第二部穿插了一些小游戏，而第三部则结合了前两者的玩法，安排了大量的道具和若干小游戏。但是这三部共同的特点都是结合了紧凑但是曲折的情节。前两部的情节是相接的，游戏风格也统一，第三部风格则有较大的变化。为普遍玩家安排了很多游戏提示，游戏情节也更加丰富感人。

跟前部相比，《Stanley 博士的家 3》的画面非常精美，细节很到位，每一个元素都是经过再三的考虑而画上去的。另外游戏的世界观和剧情考虑得比较完整，我花了大量得时间和精力去把握游戏的节奏，像导演一部电影一样安排剧情的起伏，有高潮也有低谷，有煽情也有激励人心的画面。游戏性上，这一部增加了更复杂的道具处理方式，玩家需要合理安排道具空间的使用。而且游戏里套着小游戏，而且把一些天文元素揉进了游戏中，满足了我的小小私心。

这款游戏的试玩版已经发布到“拼命玩三郎”的“玩家网（wanga.me）”，大家可以通过到网站搜索“Stanley 博士的家 3”来体验一下。



■ Stanley 博士的家 3– 标题画面

本作会在不久的将来面世，敬请期待。



■ Stanley 博士的家 3– 过场动画



■ Stanley 博士的家 3– 玩家网试玩页面

http://wanga.me/37073

Q：《Stanley 博士的家》系列中的剧情的起伏安排，是否从电影或者其他领域得到过启发？

李鹏：有。我一直就非常喜欢时空旅行之类的题材。我非常喜欢的美剧《星际迷航—航海家号》里有很多时空跳转的剧集，其中就有从未来回到过去影响自己的生活这样的桥段。博士的家 2 从构思阶段就有意往这方面靠拢。

Q：请分享一下关于谜题设置的心得？应该如何处理解密游戏中最常见的玩家长时间卡关，是否通过控制难度来循序渐进，以此让大部分玩家适应难度并获得最大的成就感、减少挫败感？

李鹏：在前两部的游戏设计中，确实安排了谜题节奏，但是对难度控制并没有过多的安排。其实玩家卡关的地方也让我很意外。但是在第三部的设计中我就注意了难度控制，使用了表格来规划谜题分布和难度，而且使用了必要的提示，让玩家会逐步从简到难的进行游戏，并且不会在某一个地方长时间卡关。

Q：《Stanley 博士的家》玩家分布和评价如何？

李鹏：基本以国内玩家为主，而且百度贴吧里很多是中小学生。但是也不乏很多成年人也喜爱这个游戏，经常有同学、同事是很多年前玩过我的游戏，但最近才知道那是我做的。另外，国内外也有不少游戏评论家给我的游戏给了比较好的评价。比如国内知名的游戏评论 MafiaFlys 在优酷上就发表了自己的游戏解说，搜索“stanley 博士的家 2”就可以找到。

另外也确实有一些有意思的反馈，比如我在博士 1 里安排的那扇永远也打不开的绿门，本来是偷懒没有做完，但是玩家总是不相信它背后没有故事，所以从画面里找各种线索要打开它，甚至反编译了我的游戏源码，还有爱开玩笑的人甚至还 PS 了假的线索发到论坛上……

Q：自己开发游戏时有没有受到自己玩游戏经历的影响？如果有，分别是哪几款？

李鹏：当然有，我做的密室游戏几乎都是受到《生化危机》的影响。

我喜欢生化危机的每一个元素：画面、视角、剧情乃至音效，这些元素配合在一起创造了一个非常引人入胜的氛围，构造了其独特的世界观。这些都是我所羡慕和梦想着去实现的。从我的游戏里可以看出，我对视角的使用非常用心，每一个视角都要纠结很久才能确定，力图做到一个最有冲击力的画面。但是气氛安排上，我没有像生化危机里那样用突如其来的恐怖去故意刺激玩家，而是利用音效和画面的配合来制造代入感，该紧张的时候紧张，该舒缓的时候舒缓，因为毕竟生化危机是一款动作游戏，而对于 Stanley 这类纯解谜游戏来说，更适合利用剧情的跌宕来牵动玩家的心。所以我花了很多时间在剧情设计上，尽量做到前后呼应和环环相扣，而且结局一定要出人意料。

Q：资深游戏玩家或许还记得 2004 年高木敏光创造了一个名为“Crimson Room（深红色房间）”的 Flash 独立游戏，从此将密室逃脱类解密游戏推上了了一个巅峰，其影响至今尚存。《Stanley 博士的家》是否也从中汲取了养分？

李鹏：有的。博士的家是我的第二部密室游戏，第一部是《亚特兰蒂斯神庙》，制作的初衷完全是因为深红色房间。我被这种类型的游戏深深吸引，所以才决定要自己做。

Q：你对国内市面上充斥着的各种体验雷同端游、页游、手游怎么看？

李鹏：我认为端游、页游的开发周期长成本高，加之投资市场比较浮躁，希望快速吸金。这导致了各家开发商为了抢时间和降低风险，很少会冒险去创建一套没有被验证过的玩法以及数值系统。 而独立游戏很少有来自这些方面的压力，所以有更多的创新空间和时间，可以按照开发者自己的意愿做精品。

Q：请分享一下最喜欢的五款游戏？

李鹏：我最喜欢的游戏是：《古墓丽影 9》,《生化危机》系列,《波斯王子》,《质量效应》系列,《最终幻想 7》

Q：可否可以给怀有独立游戏梦想的玩家们提供一些参考建议？

李鹏：前期的计划非常重要。要舍得花时间来构思，我曾经用了 6 年的时间来沉淀和构思 Stanley 博士 2。不要想到了马上就动手，因为游戏不是一个 Demo，其中包括很多容易被忽略的细节，而有些细节所反应出的问题往往是做到最后才会被发现。所以前期想得越细，后期完成开发得可能性就越大。对于玩家来说，每个人玩游戏喜好都不同，我没有资格拿我的喜好来给别人建议。但是有一点，我希望玩家玩游戏的同时能看看游戏的相关图集、制作花絮和开发者名单，这可以看出游戏开发过程中的一些历程，至少可以了解团队的分工以及对质量的把握原则，因为有些游戏会讲解他们定稿的过程和理由。我认为这些是非常可贵也非常有趣的信息，当然，除非你从来没有想过将来有一天自己会去参与制作这样优秀的一部游戏。

另外，曾经在个人网站上写过一篇文字，将自己的一些开发心得分享给大家。转载如下：

谈 Flash 独立开发者

Flash 独立开发者是一群苦逼的 Flasher，他们大多是非计算机科班出身，早年间被花花绿绿的 Flash 动画所吸引，入行后却做了大量的广告条。然后死啃代码，挣扎着跟紧 AS 发展的脚步，在一片质疑声中竖起了 Flash 编程人员这面职业旗帜。最后有一天突然醒悟，啊！其实我可以不靠任何人，自己去实现自己的创意！便拿出看家的动画本领，一边画画，一边写着风格独特的代码，一边称呼自己为 Flash 独立开发者。

Flash 独立开发者一直以来都随心所欲，更确切地说是随兴趣所欲。他们一人担当制作人、策划、原画、动画、编程、文案、声音处理、后期、市场、运营、客服等多个角色，全都自己说了算，在任何时刻只要觉得不爽，说改就改毫不在乎。如果你对他们是如何一人身兼多职比较好奇，那正好，我也是他们中的一员，这篇怪里怪气的文章中，我就把自己是如何独立做 Flash 游戏的经历大概分享一下。

策划

游戏策划其实取决于你做游戏的目的。很多人或者公司为了快速赚钱，选择了微创新这条路子，说白了就是瞄准市场上一些成功的游戏，全盘复制后做一些小的改动，变成自己的产品。独立开发者一般不愿意这样做，我做游戏的目的更多是为了实现偶然产生的一个灵感。比如在某个地方听到一个故事，或者在某件小事上受到的启发，或者发呆的时候胡思乱想出一个什么创意，都可以作为游戏的策划。我从出道到现在做了 10 几个游戏，全部都是个人抽风抽出来的。其中做的比较努力的游戏是 Stanley 博士的家系列，它的灵感就是来自我在摩洛哥度假时住过的一栋别墅。但个人开发者的能力毕竟有限，所以在大脑发散的同时也要考虑技术可行性和时间成本的预期。如何事半功倍，如何从视觉上欺骗玩家，如何从逻辑上吸引玩家成为策划的一个重点，而不是靠大量的视觉冲击和厚重的故事铺垫，那是大团队的实力体现，不是个人开发者力所能及的。即使是不需要团队合作的个人开发工作流，也同样需要一些必要的文档和记载。我习惯使用 MockUp 来设定界面，习惯用 Excel 表格来策划剧情，其最大的好处就是在动笔之前结束发散思维，防止在之后的制作过程中由于自我需求膨胀导致的开发失控。

原画

独立开发者有做原画的能力，但一般都做得不够精美，否则就不会成为游戏开发者。我所看到的完全靠自己原画的那些同行们，大都不走现实主义路线，因为画图太费时间。我的《博士 1》用了一个星期的时间写代码，却花了三个星期的时间画图；而《博士 2》用了一个月来编程，美术上却用掉了八个月。很难做到一边屏气凝神比量着像素的美与丑，一边脑子里还在寻思着某个 bug 什么时候改，到底是哪段代码写错了之类。所以我大多选择超现实主义或者干脆抽象派，不是画不出来更细的，确实是因为实在无法做不到不分心。至于用什么画原画，取决于游戏的风格甚至技术需要。例

如，《博 1》和《博 2》都是卡通风格，并且打算快速跨设备、跨屏幕尺寸，所以干脆就用矢量图。前者是在纸上手绘后，再扫描进电脑中在 Flash 里处理。而做《博 2》时，由于 Flash CS6 的可移动面板，加大了绘图的场景面积，所以索性就用 Wacom 在 Flash 里直接构图拉线加填充一气呵成。100 多张场景图都是这么画出来的。

动画

即使不是搞 Flash 的，也知道 Flash 是创建二维动画最方便最完善的工具。Flash 独立开发者本不应该担心这个，因为这是看家本领。但那是以往 PC 时代的历史了，如果按照经典动画方式去做移动端上的动画，那游戏必然卡的要死。所以一方面多年前 PC 上的故事在重演，大家在想方设法如何给时间轴动画瘦身减负提效率，一边尝试着新的路子，比如基于 GPU 渲染的 Stage3D 技术。我的两部博士的家，依然用的是传统时间轴动画，在移动端上以每秒 30 帧为极限努力地跑着，但新游戏《Oh My Frogs》已经引入了 Starling 框架，因为如果不用它确实跑不动。可是正在做的《博 3》仍然打算用回时间轴动画，这是为什么呢? 因为我认为技术要服务于需求，并非现在有什么好东西全都不分青红皂白往上招呼。如博士系列这种密室游戏，有大量大尺寸素材，每秒 30 帧足够了，使用时间轴制作是最方便合理的工作流。什么时候我打算做一款射击闯关类的，需要快速地渲染大量重复的素材，我一定会全盘用 Starling 架构；而什么时候打算做一款 RPG 或者动作类的，我一定会选择 DragonBones 这种神级别的骨骼动画工具。

编程

我最早年间的编程都是在 Flash 动作面板里实现的，那时也确实没有别的途径。后来偶然间看到了公司里写 Java 的同事用文本文件写 AS，才豁然明白代码和编译工具的区别。在德国学 AS3 的一年里同时也学会了 Flex Builder (现 Flash Builder)，理解了 MVC，理解了架构的重要性。那个时候再回头看当年做的游戏程序，真是连笑一笑都不好意思。我以前开发游戏的时候一般不刻意写原型，从来都是想好了直接入手，边写边改，把敏捷开发的档位直接开到最高。和朋友交流中发现好多人也都是这样干，好处就是思路连贯速度快，脑子想到了手也到了代码也敲完了，一日千行一坐一宿。而缺点也是很明显，代码结构越来越不清晰，一遍写完之后，觉得哪个地方可以更完善一下下，又发现哪里还可以再调整一点点，结果就是撕开个口子越改越多，最后从头到尾改了一通。现在我学乖了，游戏想好了不先着急动手，先搭个小架构，弄个小原型，试试小功能，这样返工的成本很低。等大难关都解决只剩下小问题了，再开足马力一日千行，往往由于思路清晰了所以速度更快!

声音处理

游戏的画面是外表，情节是举止，而音效则是语言。音效决定了玩家是会被感动地要哭，还是会被烦得要死。音效一定不能太贫，一定要和游戏节奏相关。《博 1》我完全用了《生化危机》的音乐，而《博 2》部分用的是免费音乐，部分是在 Garage Band 里自己做的。找到合适的再用 Audition 裁减、导出，最后要么嵌入时间轴，要么从外部读取。我很重视音乐的体验，所以专门写了很多关于声音播放、切换的类，绝对不能容忍音乐的生硬表现。如果一段背景音乐不是由无到有很自然地进入玩家耳朵里，而是突然地出现，那等同于在他 / 她 心头突然戳了一刀，那是相当的难受和令人讨厌。

总结

作为独立开发者，我体会各种的势单力薄。不过正所谓无欲则无所畏惧，2005 年前我首发《博 1》的时候目的只有娱乐大众，当然那个时候也只能为了这个。前两年发《博 2》之前我粗略在网络上调查了一下《博 1》的热度，发现时隔六年仍有很多人在关注。也正是这些玩家的多年追捧才让《博 2》在短短几天之内下载量过百万。其实市场上有很多无形的力量，当你的作品并不功利，并不奢求什么的时候，它们反而会给你一个惊喜。因为如果你只在乎收获，你就不会甘心付出，而会给你带来收获的人，他们只看得到你的付出。

其实写这篇东西的目的，一是分享给年轻的 Flash 以及各种技术的独立开发者，相信此文对你们多多少少还是有点用处的；还有就是为了告诫更多站在十字路口作技术选型的朋友们，我在 10 多年前学 Photoshop 的时候根本没有想到那是为之后学习 Flash 打的基础，更没有想到现在进了 Flash 技术圈之后，凭借着 Photoshop、Audition 这些半路学来的软件成为了 Flash 独立开发者。所以现在选什么，学什么都不重要，管它是 Flash，OC 还是 Html5，选好了赶紧出发，少扯皮多做事，条条大路都能造就你。

李鹏 PS 画作仙女座星系 M31



十月新番十大推荐

每年的四月和十月都是新番的强档，给力的作品同比一月和七月要多，今年的十月番也不例外。而在国内视频网站纷纷购买日本动画版权的热潮之下，今年大部分十月番我们都能堂堂正正地在各个视频网站观看到，想必现在喜欢看动画的大家肯定已经根据自己的口味确定要追的动画了吧？不过呢，也许有遗漏也说不定哦？那就让我们在开播后2个月，动画进度已经有个七八话的基础上，详尽评测并推荐十部不容错过的动画。各位快来看看要不要在追番名单上进行点增补哦！ Ready ～ GO！

1 寄生兽

动画制作：MADHOUSE 国内版权：优酷土豆

亮点STAFF 原作：岩明均；角色设计：平松祯史；监督：清水健一；系列构成：米村正二

亮点CAST 小右：平野绫；泉新一：岛崎信长；村野里美：花泽香菜；君岛加奈：泽城美雪；岛田秀雄：石田彰

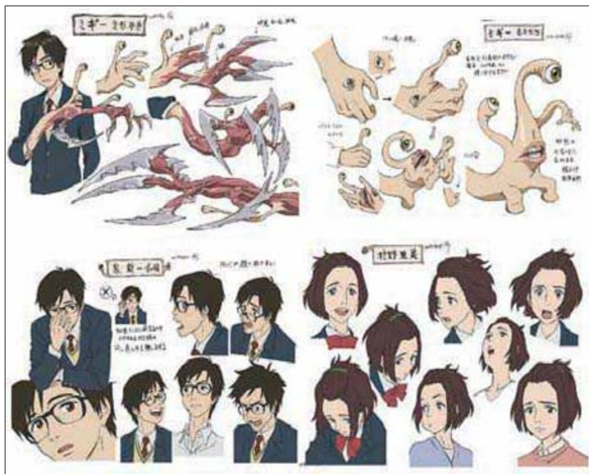
在开播之前并不被原作饭看好的《寄生兽》，在开播之后成为这一季的新番霸主，无论是日本还是国内都引起强烈反响，在B站上点击率更是猛刷B站自主购买的《Fate/stay night：Unlimited Blade Works》，成为当季最热新番。要知道，这部作品的原作，可是最早于1988年开始连载的漫画啊。之后更是有明年真人版电影上映的情报，获得这样的成绩，说是“复活的名作”也不为过。

不过这一切都是这部名作应得的。虽然年代有点久远，现在的动画观众很多都未必有这部作品年纪大，但当年这部作品不仅拿过讲谈社漫画奖大奖，也拿过日本科幻最高奖星云奖的漫画大奖，销量更是突破千万，被译作各种语言多国发行，是日本科幻漫画史上非常重要的一部作品。虽然不知道为何讲谈社在时隔这么多年之后才想起挖掘这部作品的潜能，但看看现在年轻观众的反应，就该批评他们“你们行动得太晚了！”好的作品，永远都不会过时。

虽然“外星生物入侵地球”这个题材在那个年代还算新鲜，不过20多年过去，现在的我们已经并不觉得有什么新意了，但《寄生兽》的不同之处就在于外星生物的设计，以及入侵方式——不明来由的孢子生物降临地球，钻入其他生物的大脑并且占领，直接进行替换，完成入侵，并且以同种生物为食物，还对人类进行屠戮！这一设定，即使到现在也并不多见，加上主角泉新一的寄生生物小右的特殊性：它入侵新一大脑失败，不得不与新一共存亡同进退，也渐渐开始学习去了解人类。这让观众在意起最后小右的选择以及人类的命运。同时，这个故事也涉及到一些深层思考的问题。人类作为高等生物的自傲、有文明却一直不断的纷争，以及那个年代的科幻漫画总会带有的一点环保主义（笑），都是现在看来也不会过时的主题。

我想不必过多评述原作的优秀，漫画毕竟出版这么多年了，十卷的篇幅紧张紧凑，也很容易一口气看下来，只是不得不说，岩明均的画风本来就称不上美型，更不符合现代的审美观。所以动画的制作在美术设计方面的改变也算顺应了时代的潮流，更适合现代人观看了。角色设计平松祯史功不可没。也许有人对他的名字不熟悉，但只要提一下GAINAX和EVA就该懂了——他是GAINAX的第





二代动画人，参与了《他和她的故事》、《阿倍野桥魔法商店街》、《FLCL》等名作的制作，在《新世纪福音战士》TV 版中他主要负责葛城美里的设计与作画，他很擅长也很喜欢画女性，并且会加入自己独特的设计，让笔下的女性更加鲜活。所以大家可以对比一下《寄生兽》原作里的女性角色和动画里女性角色的人设，很多简直是换了个人，但又保持了原作设定的基本特征，总体来说，都更加明艳好看，也更加符合现代审美。平松祯史真是居功至伟。

监督清水健一和系列构成米村正二也是在新动画人中并不常见的名字，但倘若你查一下他们之前参与制作的作品就要张大嘴巴了——一长串有分量的长篇名作，这就是老动画人的履历表！在开播前，这部动画的 STAFF 曾被不少人质疑，但实际上，这部 20 多年的名作，的确要有 20 多年以上经验的老动画人，甚至是追着看过《寄生兽》连载、和它一起成长至今的老动画人，才能把这部动画的一切都制作到位。目前还并不觉得动画有什么特别大的亮点，但各项的分值都足够高，整体就让人觉得恰到好处了。

至于动画的一大要点声优，本片也足够闪耀。除了主角泉新一的岛崎信长还算是个比较新的新人，但他最近主役了多部热门动画，实力也不可小觑。泉新一的青梅竹马也算是本作的女主角的村野里美由花泽香菜配音，香菜妹妹近年来戏路越来越宽了，这个幼驯染役也难不倒她。泽城美雪的君岛加奈也算是女二吧，没有用她的套路声线，目前戏份虽然不多，但也表现得相当不错，实力派无需多言。而最有亮点的果然还是平野绫饰演的寄生兽小右，平野绫虽然近年来惹上诸多争议，但是也没有把事业的重心放在声优上的样子，最近接的角色很少是像当年一样的美少女主役，而是像小右这样的不明生物居多，但也许正是因为这样，她的演技才得以凸显。她的小右，无感情无机质的说话方式，真的给人以一种“不是人”的感觉，这也更让人期待起它后期的变化。至于现在还没出场的后期重要角色岛田秀雄，公布的 CAST 表里写着石田彰的名字，瞬间就能放一百二十个心了；配这种角色，石田彰的表现力毫无争议，只可能是锦上添花。

十月新番里绝对不能错过的第一名，非《寄生兽》莫属。

2 七大罪

动画制作：A-1 Pictures 国内版权：爱奇艺

亮点STAFF 原作：铃木央；监督：冈村天斋；脚本：菅正太郎、花田十辉；音响监督：若林和弘；音乐：泽野弘之

亮点CAST 梅利奥达斯：梶裕贵；伊丽莎白：雨宫天；黛安：悠木碧；班：铃木达央；金：福山润；吉尔桑达：宫野真守



十月番可以说是近年来势头大好的讲谈社的天下。《寄生兽》是讲谈社旗下的作品，《七大罪》也是，后面要推的《四月是你的谎言》也是。《寄生兽》还是青年向的作品，而《七大罪》就是典型的少年向作品了。虽然国内很多眼界还不够的人提到少年漫画就言必称 JUMP，但比起只有少年向一枝独秀的集英社，讲谈社在漫画题材的深度广度和内涵的丰富程度上还是更胜一筹的。

虽然铃木央作为漫画家资历尚浅，《七大罪》也是他最著名的作品，作为代表作也还不足十卷，但从连载开始起就广受关注，虽然画风看上去有那么点儿复古，但故事情节紧张跌宕起伏，人物个性丰富魅力十足，一下子就成了《周刊少年MAGAZINE》上的热门作品。近年来热门少年漫画改编动画的速度是越来越快，《七大罪》的改编也可谓是水到渠成的事儿。

必须说，《七大罪》太好看了！就算你是看了动画之后再去补完原作的，你也会看到根本停不下来！紧张的剧情和未解开的谜团，到第 100 话才算告一段落，可是故事还有更多的悬念吸引你继续往下看，可谓是近年来架空少年漫画作品里难得的优秀作品！而动画的改编，不仅有着绝不浪费原作的精彩之处的自信，在几大动画人的强势加盟之下，更有改编演绎出一番新的精彩之势！作为周日下午五点的黄金强档，制作方是索尼旗下的 ANIPLEX，动画制作是 A-1 pictures，不缺钱、不缺人，更不缺各种联动的资源，硬件条件这么强大，完全不用担心各种崩坏啊。

硬件条件过硬了之后，软件条件也一样闪耀。监督冈村天斋的名字应该很多人都熟悉吧，他之前是 MADHOUSE 的员工，后来转自由动画人，参与过的片闪瞎人眼，自己监督的履历上也足够熠熠生辉：《狼雨》、《黑之契约者》、《青之驱魔师》……有他执导，这次《七大罪》的质量就有了金字招牌一样的保证。

但比起监督，我更想提的是脚本。系列构成和主脚本菅正太郎的履历一样辉煌，《钢之炼金术师》、《精灵守护者》、《东之伊甸》、《攻壳机动队》……一眼就能明白的牛逼。辅助脚本还有花田十辉的名字，他担当参与的作品并不十分多，但他每每都能写出神回，在他负责的话作里基本没有黑点，是笔者最喜欢的系构脚本之一。比起菅正太郎的偏硬派，花田十辉更加细腻也更加感性一点，有这两人在，《七大罪》只会更加出彩。

举个例子，已经看过动画和漫画的人就能很明显地发现，在第一话菅正太郎就已经改变了原作的叙述顺序，加上了一点点的原创改动，但不仅不损原作脉络，还增添了悬念，更吸引观众，这样的开篇，就足够让人对动画有信心了。



然后音响监督若林和弘和泽野弘之，几乎不用我再废话，大家就能明白这部动画会有优秀的音乐，也会被放在合适的位置，起到事半功倍的效果了。泽野弘之这次的配乐略略刷新了我对他的看法，他这次没走近年常出现的一路哐哐哐的路线，你甚至不能很轻易地分辨出这是他的音乐，这次他的音乐放软了身姿，变得更为契合动画，不那么喧宾夺主，但在合适的氛围下，你又能被音乐感动而心情起伏，这就是所谓的“优秀”了。顺带一提生物股长的 OP 和 FLOW×GRANRODEO 的 ED，风格明显，依旧好听，位列十月新番 OP/ED 的前五是跑不掉的。

声优方面，这么一部大制作的、软件硬件齐全的作品，就算是次要角色里想找个不认识的名字都难。新老实力派声优纷纷加盟，选角也十分对味，梶裕贵的梅利奥达斯算是他不常用的声线，让人对他的实力有了新的认识，雨宫天最近红遍天，作为女主的伊丽莎白虽然有那么点花瓶，但她还是配得十分可爱，悠木碧的巨人戴安娜简直不能再可爱！铃木达央的金和福山润的班，还有宫野真守的吉尔桑达，都只能让人发出“不愧是……”的感慨。其他角色里也还有井上麻里奈、木村良平、伊濑茉莉也、小西克幸、置鲇龙太郎、樱井孝宏（这次没配白毛）等，是声优爱好者能大满足的一部动画！

3 SHIROBAKO 白箱

动画制作：P.A.WORKS 国内版权：爱奇艺

亮点STAFF 监督：水岛努；系列构成、脚本：横手美智子；角色设计：关口可奈味

亮点CAST 高梨太郎：吉野裕行；落合达也：松冈祯丞；兴津由佳：中原麻衣；小笠原纶子：茅野爱衣；木下诚一：桧山修之

《白箱》是原创动画，全力推荐给喜欢看动画的所有人。

这部动画是动画人为动画人做的，也是做给看动画的人看的。因为在动画作品播放前，发给所有工作人员的未剪接的样片就是装在白色的箱子里的，所以片名就是SHIROBAKO——白箱。而这个动画，就是讲述那些样片被装入白箱之前，会经历怎样的流程才会被制作出来的。

会做这么一部片子，得说水岛努有那么一点儿浪漫的情怀。8月8号才公布动画的消息，10月份就上映，说不定《白箱》本身的进度，比动画里他们要制作的片子还要紧张呢。但公开消息的时候，水岛说"当今的动画业界，就在这里。"恐怕也是表明了毫不掩饰的决心吧。

没错，整部片子，就是讲述一部动画是如何诞生的，以及相关的幕后人员的日常。线索人物是包括女主在内的五个姑娘，她们是高中时期动画同好会的会员，从高中时候起就立志要一起制作一部动画。主角宫森葵后来进入了武藏野动画公司当上了进度管理，安原绘麻进入同一间公司成为了原画师，坂木静香为了成为声优开始了活动，学妹藤堂美沙则转向3D制作方向，另一个学妹今井绿则想成为剧本家。

负责进度管理的葵要做统筹相关的工作，所以作为主要的线索人物串起了动画制作过程中各个部门的工作，为一直看着动画却并不知道动画是怎样做出来的我们引见和说明每一个部门的职责，以及各个部门之间是如何配合的，我们可以从中得知动画公司是怎么运作的，一部动画是如何从每一个部分一点一点"组装"起来而诞生的。

在《白箱》之前，讲述漫画的制作或者讲述出版界的作品还是有不少的，但动画人自己来制作"动画是如何被制作出来的"动画，这还是头一遭。可以说，水岛努从来就是想象力丰富脑洞大开的人物，这一次也毫无例外。他甚至在片中直接捏起了现实中的著名动画人，对STAFF表关注比较多的人可能很早就注意到了那些联系而会心一笑吧。比如很明显的稻田良和→岩浪美和、中田惠理→田中理惠（不是声优那个）、大山通→小山恭正，藤明日香→林明美（不是太空堡垒那个）、南地和也→东地和生，然后完全照着真人来捏的社长丸山正人→MADHOUSE的丸山正雄、宣传制作人葛城刚太郎→同样是宣传制作人的轰丰太、监督木下诚一→监督水岛精二。这个水岛努简直不客气，因为和水岛精二监督差不多是同期出名又是同样的姓，之前就常被人问有没有关系，后来也在别的场合开玩笑地说过是兄弟，所以这次他毫不客气地拿"弟弟"开涮了，而动画里超讨人嫌、超不会读空气的制作进行高梨太郎，水岛努承认捏的是他自己。此外名字和相貌一起捏的是剧中的声优，中春鸣→中原麻衣、伊藤铃鹿→伊藤静、茅菜梦衣→茅野爱衣，画得都十分像。

配合水岛努的突发奇想来制作这部动画的人都辛苦了，尤其是系列构成和脚本的横手美智子，她也是老牌系构脚本，品质有保证，这个原创的动画能让人觉得好看，她居功至伟。虽然动画中还没有怎么出现脚本的戏份……此外，人物设定的关口可奈味也是动画制作P.A.WORKS的当家招牌，PA以前的代表作基本都有她的份。虽然笔者个人很不吃她细胳膊细腿没鼻子那套，不过看习惯了就好……

声优方面，主角和相关五人都是新人，倒也符合故事主题，但一些次要角色还是请了大牌声优，其中存在感最强的太郎让吉野裕行配得贱萌贱萌的，虽然很想打他，但想想也明白"这种人哪都有，是现实啊"。倒是剧中声优是声优本人出演这一点太赞了，业界顶点是田村由加利大魔王，看到似颜绘一样的角色出现的时候田村粉有没有喷出来?



4 四月是你的谎言

动画制作：A-1 Pictures 国内版权：优酷土豆

亮点STAFF 新川直司；音响监督：明田川仁；音乐：横山克

亮点CAST 有马公生：花江夏树；宫园薰：种田梨沙；泽部椿：佐仓绫音；渡亮太：逢坂良太；井川绘见：早见沙织；相座武士：梶裕贵

虽然以古典音乐和少年少女的感情为主题的这部作品看起来好像少女漫画，但它的确是连载于讲谈社《月刊少年MAGAZINE》上的。作者新川直司之前只有做过小说的改编漫画和个人短篇，这是他第一部代表作。

同样是讲谈社的作品，同样由A-1 pictures制作，比起《七大罪》的大手笔，A-1给"四月谎"安排的只有二、三线的STAFF，但这并不妨碍这片成为十月番的一大亮点——似乎在《交响情人梦》之后，我们就很少看到古典音乐题材的作品被改编为动画了，而"音乐"这种很难通过二次元来表达的艺术，只有靠声音和影像的助力，才能更加直达人心。

《四月是你的谎言》就是这样，当音乐跟随剧情响起之后，就像施展了魔法一般，让人觉得脱颖而出，灿烂夺目。

少年有马公生曾经在儿时拿过许多钢琴的奖项，不仅仅因为他是天才，更因为他的埋头苦练——他的母亲是个失败的钢琴家，所以将自己的钢琴梦想全部倾注在儿子身上，不近人情地训练他，把他变成除了弹琴以外什么都不会的机器，而儿时的小公生，为了让生病的母亲开心，甘愿被人称为"母亲的提线木偶"，只为拿下奖杯让母亲高兴。

然而，母亲的去世改变了一切，他失去了弹琴的目标和意义，变得再也听不见自己弹出的琴音，直到有一天，他在公园里遇见一个吹笛的少女——小提琴手宫园薰，她自由奔放的演奏让公生之前的黑白世界突然充满了色彩，在她和青梅竹马的朋友强硬的带领之下，有马公生终于再次踏上了舞台……

光是这样的描述就觉得青春气息扑面而来。没错，这就是个简简单单的校园音乐剧，但作为动画而言它的优点之一是色彩设计——全片的色调都很明亮。负责色彩设计的是A-1的中岛和子，作为女性她把她对青春的独到理解都表现出来了，明艳的、闪亮的，不拘一格的，这种表现风格不是男性的色彩设计能做到的。

而另一个优点，自不必说，就是音乐了。负责本片音乐的是横山克，他是个资历尚浅的80后音乐人，可正是因为年轻，他也有大胆的想法和敢于挑战的勇气。国立音乐大学作曲科毕业的他也算是学院派，操刀这种古典音乐相关的剧伴也不在话下。而音响监督是老行家明田川仁，多年来负责过多部作品的他娴熟地安排音乐调动观众的情感，功不可没。平时我们也许也有听古典乐的习惯，随便放个肖邦莫扎特，大概也只是觉得好听或者牛逼，但在《四月是你的谎言》中，明明不是煽情的桥段，明明就只是角色们在尽全力地演奏而已，那其实也不算是陌生的古典音乐，竟也能把人生生听出泪来。

这是音乐的魅力，也是动画的魅力啊。

不能不说的还有本作的OP，多人组合Goose house的《光るなら》，切题而励志，好听到光是TV SIZE版本就能让人鸟肌。这是笔者个人的十月新番NO.1。

5 高达 G 之复国运动

动画制作：日升动画 国内版权：优酷土豆

亮点STAFF 监督：富野由悠季；角色设计、作画监督：吉田健一；音乐：菅野祐悟

亮点CAST 诺雷朵·纳格：寿美菜子；玛尼·安巴萨达：高垣彩阳；拉拉伊亚·曼迪：福井裕佳梨；克里姆·尼克：逢坂良太；卡希尔·桑特：森川智之

推这部前必须声明一下，之前若是没有看过高达系列，或者对机器人打架兴趣不高，平时只是找个动画看着放松、休闲一下的，就不用追这片了。向元祖高达靠近的这部《高达 G》，并不是那么好懂的动画。这不是在嘲笑观众的智商，只是富野老头的讲述方式太不亲民了。

应该也不必过多介绍高达系列的如雷贯耳的背景和富野由悠季“高达之父”的身分吧？总之，在《高达 SEED》、《高达 00》这种迎合大众口味的高达系列推出之后，死忠高达宅多少都有些反对意见，加之后来的低幼向高达作品《高达 AGE》更是把高达系列的平均智商拉低了，让很多高达宅不满。虽然期间还有高质量的《高达 UC》这部 OVA 尽量提升着全系列的水准，但“只为卖玩具！忘了高达最初的深刻内涵吗！？”之类的呼声还是层出不穷。虽然没有公开表达过反对意见，但实际上富野本人似乎也对这样的情况不满。

于是，富野又出山了，从《高达 Z 剧场版》之后他再次亲自操刀了这次的《高达 G 之复国运动》。甚至在开播前，说过这次是要“反高达”、“去高达化”之类的话，针对作品本身更是表示自己不打算再用宇宙世纪的设定了，本作的背景就是宇宙世纪结束后的下一个世纪。

这里并不想探讨作为高达之父的富野老头到底是觉得之前的高达背景已经玩不出新花样了呢，还是觉得在几部大众向的作品之后，自己开创的世界被搅得一团乱，无法自圆其说了，总之他就是摒弃了之前的世界背景设定，又开创了一个新的高达宇宙。而这次的新世界究竟是怎么样的，还得看这次的故事要如何展开。

话是这么说，但你就算想开新的副本，也要好好带人进来啊！？《G 复国》的第一话就让人难以理解、无法衔接。一上来几乎毫无交代，故事就开始猛然推进，富野仿佛觉得大家都能懂他脑内的世界，可观众只能迷迷糊糊地跟着前进。信息量太大又缺少说明，让观众的观看感受并不十分好，再加上官方指定的字幕翻译还不说人话，看正版的各位真是辛苦了。

这种非常不亲切的讲述方式一直持续了好几话，到最后好不容易习惯的时候已经分不清是制作方有所调整还是观众自己调整好了。但能坚持下来的，主要还是对这片有强烈的期待。原因之一是此乃高达之父多年后再度操刀的 TV 版高达，而且是开创新的世纪，总是想要看看他还能做出什么新东西来。另一个原因当然还是其他的 STAFF 也足够强劲，让人没法不看下去。没错我说的就是吉田健一。

吉田健一以前是骨头社的老搭档，G 复国的人设一出肯定有很多人拍大腿大喊“EUREKA！”吧。没错，《交响诗篇》、《亡念的扎姆德》都是名作，吉田健一标志性的画风和这些作品给我们带来的美好印象一起深深镌刻在脑海。看着他笔下的少年少女跃动起来，已然给这部作品多加了许多印象分。

音乐菅野祐悟以前在日剧领域比较活跃，最近在《心理测量者》之后好像在动画爱好者范围内也变得广为人知了起来，他的实力？你搜搜看他做过多少名剧就知道了。《萤之光》、《神探伽利略》、《料理仙姬》、《MR.BRAIN》、《嫌疑人 X 的献身》……

虽然声优方面按传统惯例在主角上启用了新人，但其他角色的选角都还不错，森川社长最近很少露面，难得打个酱油啊……



6 甘城光辉游乐园

动画制作：京都动画 国内版权：无

亮点STAFF 原作：贺东招二；监督：武本康弘；系列构成：志茂文彦；角色设计：门胁未来

亮点CAST 可儿江西也：内山昂辉；松松饼：川澄绫子；马卡龙：白石凉子；堤拉米：野中蓝；三角仔：福山润

我觉得就算我不亮出我京蜜的身分，聪明的读者也会从字里行间读出我深深的爱，所以我干脆一开始就挑明了说吧，看见“京都动画”就可以追这片了，绝对不会有错的啦！

这并不是盲目崇拜，这几年京都动画的成功大家有目共睹，即便是厨如我也曾经觉得寡淡无味的《玉子市场》，也楞是在 TV 版温情酝酿了十几话之后，蓄力打出《玉子爱情故事》这一记直拳，看过的无不泪崩如尿下，在逼格奇高的豆瓣都获得了一致高评一举拿下豆瓣当月电影评分最高。没有多么狗血的桥段也没有多么刻意的煽情，可就是那么直戳人心，那么青春，那么鲜活动人，那些日常就好像发生在你我身边。

啊，我并不是想跑题，只是想说明京都动画的风格，就是叫你不要小看他们，任何一部哪怕看起来平凡无奇的动画，他们也能好好酝酿，最后打出组合拳秒杀掉你。

更何况，《甘城》还绝对称不上平凡无奇。

别的不说，看看上面我在 STAFF 里列出的名字吧，年轻的观众就算了，年长点的，或者和我一样的京蜜，想到没有？对！别看京都近几年净做些小格调的校园片，他们可是做过大格调的校园片的——《全金属狂潮》！原作贺东招二的《全金属狂潮》系列小说即使放到日本轻小说史上看都声名显赫，粉丝众多，当年三次改编动画每次都是热门，除了第一部是 GONZO 做的（并且是给 GONZO 带来最多收入的作品），第二部第三部以及一话 OVA，都是京都制作的，是京都动画独立成立公司以来第一部作品，但引发的热潮已经是世界级的了。

从那时起贺东招二就跟京都（的武本康弘）有了缠缠绵绵的暧昧关系（喂），虽然第四部始终没有风声，但他的新作《甘城光辉游乐园》交给京都的各位老搭档简直是毫无疑问的。

武本康弘、志茂文彦都是《全金属狂潮》时代开始的搭档了，彼此都有深深的默契和信赖，人设门胁未来是从京都开始出道的新人，但她负责的《境界的彼方》已经足以证明实力，以后必然成为京都的一大招牌吧。音响监督是鹤冈阳太，不是隶属京都但也是京都这边的老相好啦，有经验的音响监督大家放心。其他的 STAFF 都是京都动画这个新公司的新鲜人，然而有了这几个名字，我们已经无所畏惧，放心看片吧！

关于声优，我简直要特别开心地提醒大家一定要留心那三个看起来是人偶装实际上是“精灵”但内心却是各种大叔的吉祥物，川澄姐姐白石姐姐和野中萌真是辛苦了！尤其野中！满口黄腔的咪咪真是大大颠覆形象啊！（XD）白石配的那山寨喜羊羊简直是一口混混腔！川澄的松松饼根本就是贺东自己在捏自家的 bon 太君，声优用的都是一样的啊！至于男主内山，我们只要微笑地看他自恋和吐槽就好……



7 银仙

动画制作：TMS ENTERTAINMENT 国内版权：优酷土豆、PPTV

亮点STAFF 音响监督：鹤冈阳太；音乐：百石元

亮点CAST 市松小雏：广桥凉；银仙：小野大辅；狗神：樱井孝宏；信乐：中田让治；小玉：由加奈；湿子：金元寿子；山本君：山本和臣；天狗：鸟海浩辅；旁白：田村由加利

考虑了一下有趣程度，还是把《银仙》排到了这个位置——因为你看，“亮点STAFF”就只能列出这俩，而“亮点CAST”却有两行，足以说明这部动画是典型的“钱都拿去请声优了”的小成本小制作动画。

可是还是想要推荐！因为太有趣了！电波系小学女生市松小雏性格孤僻，认定自己只是个人偶，只爱吃泡面这种垃圾食品，但家族有通灵血统的她在某天孤寂得玩起银仙游戏的时候召唤来了男狐狸精……不，银仙。而这个家事万能又超爱操心的妈妈性格的狐狸，看不下去电波少女孤僻的生活和吃垃圾食品的习惯，自动揽下了照顾她的任务，化身小学女生的保姆……不，保父，展开了一连串爆笑的日常生活的故事。

自狐狸之后，又接二连三地来了超级跟踪狂狗神、性骚扰大叔狸猫、人偶MANIA猫神等妖怪，不知不觉间，小雏多了一堆宠物/监护人/朋友的综合体，电波少女的生活，总算不再寂寞了……

整个动画都是以轻松搞笑为主，小野大辅、樱井孝宏、中田让治的卖力演出真是为动画增色不少，然而时不时又来一刀令人猝不及防的温情杀，也让人明白这部动画并不只是无脑搞笑而已，虽然谈不上多深刻的道理，但小雏成为一个独自吃泡面、在学校被人欺负、认为自己是没有朋友的人偶这样的孩子，并不是好事吧。

原作是四格漫画，脱线得厉害，剧情跳脱也大，但梗都十分有趣，所以做成动画难度也不大，只要能保持原作的有趣程度就好，所以即使监督脚本都不是什么熟悉的名字，这片也很不错，值得一看，而音乐百石元之前最有名的作品是同为四格漫画改编的《幸运星》和《轻音》，一说这个想必大家也明白他很习惯处理这种轻松欢快的动画音乐了吧？但这样的短篇四格故事主线都较弱，靠个性人物推动剧情较多，所以主要还是看声优的演出啦，制作方肯定也是明白这一点，才舍得在请声优上砸钱，基本上主要角色没有不是大牌的，当然演绎也十分出色，每周一话看得十分开心。



此外，十月新番不容跳过的OP里，这部作品也必然入选，第一次看到整个人都喷了，那是什么年代的迪斯科风啊？！歌词槽点也太多了吧？！小野大辅自《热烈ANSWER》之后要有新的代表曲了吗？！

8 巴哈姆特之怒

动画制作：MAPPA 国内版权：爱奇艺

亮点STAFF 监督：佐藤敬一；系列构成：长谷川圭一；角色设计：恩田尚之；音乐：池赖广

亮点CAST 法瓦罗·雷欧涅：吉野裕行；莉塔：泽城美雪；拉瓦雷：平田广明；贞德·达鲁克：潘惠美；汉萨：森久保祥太郎；阿撒兹勒：森田成一；刻耳柏洛斯：喜多村英梨

如果单从硬件条件和成品质量来推荐动画的话，《巴哈姆特之怒》应该是十月番第一推的动画。说白了，现在手游公司不差钱啊！

这部作品改编自卡牌手游，游戏在日本有很高的人气，在美国的下载平台也拿过人气冠军，国内也有代理，全世界范围都有用户课金，所以呢，已然赚得盆满钵满的公司大手一挥：我们还要扩大影响力，做个动画吧！

于是我们就能看到了，十月新番里惟一一部几乎没有静止帧的动画，惟一一部人物一直在动的动画，惟一一部并不是以打斗为主却让人看打斗看得很爽的动画。因为制作公司不差钱啊！

而且，这部动画做到这种程度，甚至没有做动画方面的宣传，连BD发售都是像播了好几话才想起来一样匆匆在动画后面加了个CM，一切经费由游戏公司掏钱，这就是个广告片儿，牛逼的广告片儿。

虽然是这么说，但6.5话总篇集的出现，是不是说明了即使有钱，日本的动画业者也忙不过来，只能出个总篇集啊……

但不论如何，冲着作画品质，以及过硬的剧情，是不是游戏粉丝，这片都值得一看，更何况在大刀阔斧的改编之下，动画的剧情除了背景和游戏一样以外几乎跟游戏没什么联系，没玩游戏的也不影响观看动画。监督佐藤敬一之前的代表作就是宅腐通杀的《TIGER&BUNNY》，要情怀有情怀要基情有基情要卖肉有卖肉，是个有服务精神的好监督，这次他甚至带上《T&B》时期的小伙伴一起玩耍，音乐池赖广就是《T&B》的音乐担当，而老虎和兔子的声优平田广明和森田成一出现在这片里，想必也不只是巧合吧。此外，人设恩田尚之人设代表作《GANTZ》、《BLASSREITER》、《绯色的欠片》，也是足够眼熟的，而他参与作画、作监的名作更是数不胜数，名下的作品列表在浏览器里能翻好几屏，比监督还要大牌。系列构成长谷川圭一是特摄“《奥特曼》系列”常年以来的御用编剧，想想奥特曼的常年大热，实力亦是毋庸置疑。再加上不差钱请的声优……反正就是坐在家里看大片的感觉！只要你对这种人神魔共存的架空世界有兴趣，十月番看这篇包你值回票价！当然，手游玩家就更要看啦！



9 牙狼 GARO

动画制作：MAPPA 国内版权：优酷土豆

亮点STAFF 原作：雨宫庆太；监督：林祐一郎；系列构成、脚本：小林靖子；音乐：MONACA

亮点CAST 莱昂・路易斯：浪川大辅；赫尔曼・路易斯：堀内贤雄；艾玛・古兹曼：朴璐美

为这部动画激动起来的，想必不是普通的动画爱好者，而是有点资历的特摄宅吧。鬼才雨宫庆太的《牙狼》征服了多少爷们的心，以至于我有见过“牙狼怎么能这么帅……帅得我都想嫁雨宫庆太了”的宅男发言。雨宫庆太苛求牙狼的外形设计，诡异、华丽、繁复，一改以往对“特摄战士”的印象，他能给皮套人做出美感来。而故事也是走暗黑路线，他的特摄，真不是一般给孩子们看的那种。

这次的动画改编，就是在之前的《牙狼》的基础上改编出来的原创故事。魔戒法师、魔戒骑士、恐惧兽等设定都完全沿用以前特摄的那套，以往特摄中出现的造型也在动画中出现过，不过主角的魔装是全新的设计（其实我很想吐槽后面的飘带部分怎么那么像混天绫＋乾坤圈）。即使没看过以往特摄的新观众，也能从动画中看出这身魔装有多么高大上……（尤其和隔壁片场的假面骑士皮套一比）

故事本身倒是没有什么特别值得一说的，只是王子复仇记之类的老套设定。还是跟普通的特摄片一样平易近人好理解。不过小林靖子是什么人，小林靖子都做过多少特摄了，怎么可能会让剧本湮没于平凡？往后的发展必然还是张弛有度高潮迭起的，就算你没看过小林靖子做的特摄片，你总该看过小林靖子做的 JOJO 吧——信她，没错的。比起监督，她可能还更靠谱点。因为监督之前参与过的片除了《KILL la KILL》（斩服少女）以外没有值得一提的。

只不过，虽然同为 MAPPA 制作，但很明显这部动画就没有《巴哈姆特》那么不差钱。变身和魔装的 3D 特效的确是特别酷炫狂霸拽，但 3D 和 2D 不贴的问题真是严重。不贴到什么程度呢，第一话第二话你都能很明显看出那画面就是一个立体的模型放在一张纸上……嘛，3D 和 2D 的融合也算老大难了，看习惯了或许会好受点。

负责音乐的 MONACA 是一个音乐人团体，其中最有名的一位是神前晓，不过神前晓自从病退宣言之后就没怎么活动了，虽然 MONACA 最近接了



不少片的音乐制作，但都是团体里的其他人干活比较多，成绩都还不错，还是可以期待一下 OST 的。

浪川大辅的声线相当适合配这种嗓音低沉的无口少年，而堀内贤雄则把花花公子老爸配得活灵活现，不过个人最激动的还是好久没看到朴姐姐的主要角色了！呜呜呜朴璐美这一两年都好少接新片了甚是想念……

喜欢特摄的千万别放过的动画——虽然想这么说，但真正喜欢特摄的肯定不用说都追起来了吧？

10 世嘉硬件女孩

动画制作：TMS Entertainment 国内版权：BILIBILI

亮点CAST 真宫寺樱：横山智佐

最后一个推荐名额，为了本刊的老读者，必须留给《世嘉硬件女孩》。

这个 11 分钟的三碗泡面番，看起来几乎都是 MMD 做的动画，谈不上什么制作成本，STAFF 里也完全没有任何亮点，主要声优也全是新人，虽然是 SEGA 的相关作品但也不能说是 SEGA 的广告片，因为都是些早就停产了的机型和游戏，为什么要做这样的动画呢？

用现在流行的话来说就是：“为了情怀”。

所以，也只能推荐给有这种情怀的人。

能看懂这片所有的梗的人，起码也都是 70、80 后了，还得是超资深的 SEGA 游戏厨。这 10 分钟出头的动画每一话都能考据出千字长文的人可能在国内不存在吧，对现在的新观众而言，看这片子完全搞不懂也找不到乐趣的人说不定到处都是。因为这片就是 SEGA 的老机种游戏机拟人，然后不断互相吐槽以及吐槽 SEGA 当年的各种老游戏的动画啊！

太宅了，太死宅向了……

可是，经历过那个时代的游戏爱好者们，看到这个动画时一定会激动不已。更不用提那些早已只存在于记忆中的游戏画面，那些无法忘怀的音效，那些现在还记得的出招……被这种形式勾起回忆，不会觉得开心吗？SEGA 也毫不客气地自己玩自己，加入了各种神吐槽，第二话真宫寺樱出来的时候，听到那熟悉的配乐，明明是搞笑的吐槽番，却忍不住有点想泪目。

SEGA 的家用游戏机已经完全成为历史了，但是曾经陪伴我们童年的那些回忆，是永远都不会褪色的。

大龄游戏宅——推荐，SEGA 游戏宅——推荐，想了解那些古老的历史的人——也推荐，只是想看个短篇笑一笑的，完全没问题啦。





呼，差不多就这样了，虽然十月新番好看的还有很多，比如冷饭也炒得不错的《Fate/stay night UBW》、剧场版搞不出来就尝试 TV 动画结果好像还比剧场版好点的宫崎吾朗的《绿林女儿罗妮娅》、硬派激烈的《火星异种》、成人宅番《关于完全听不懂老公在说什么》、想法特别神经病的少年变身美少女战士的《我要变成双马尾》、到处都是怪咖的《电器街的漫画店》、第七话对中二病超经典连珠炮吐槽的《日常系的异能战斗》、设定复杂但很好看的《境界触发者》……就算不算上那些第二季作品，十月番也还有很多选择。总之，合理安排时间看番哦！如果没那么多时间的话，就按照上面推荐的十部来追，肯定不会错的啦！



正义联盟的集结 DC崛起复仇记

——2016-2020 华纳影业的五年计划

在目睹老对手漫威公司按部就班将一个个英雄捧红,《复仇者联盟》又赚了个盆满钵满之后，DC公司终于也按捺不住开始出手了。所以早在2013年举办的圣地亚哥Comic Con展会上，DC发布就重磅消息 :《超人 钢铁之躯》将有一个不同寻常的续集——蝙蝠侠、超人两个倍受欢迎的英雄将在《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》中结盟。不久后，DC也宣布能够与《复仇者联盟》匹敌的《正义联盟》预计将在2017年登陆院线，而不是之前传说的2015年。

其实《正义联盟》是华纳策划已久的漫画电影，中间一度搁置，但在2012年夏天漫威的《复仇者联盟》大获成功后终于重新被提上日程。不过和漫威先推出各个英雄的单独电影，然后再推出《复仇者联盟》不太一样，DC打算在《正义黎明》和《神奇女郎》电影推出后立刻趁热打铁上映《正义联盟》，然后再为联盟中的其他英雄如闪电侠、水行侠、神奇队长和电子人推出独立电影。这种做法能否得到市场肯定，还要看实际上映之后的结果才能见分晓，不过既然漫威已经炒热了超级英雄电影市场，在认知度上一点也不输给老对手的DC应该能够顺利打下属于自己的一片天。

今天，笔者就带众读者朋友一起，仔细盘点一下DC公布定档的10部超级英雄电影，希望能给读者朋友们起到一些观影的指导作用。

文 光明的信仰 编 稀饭 美编 NINA

10部已定档的英雄大片

1《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》2016

本片由亨利·卡维尔、本·阿弗莱克联袂主演，将于2016年3月25日在北美上映，中国内地有望引进。

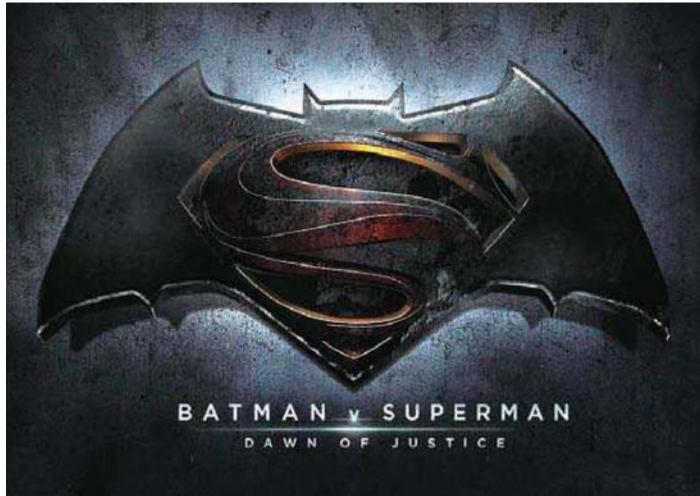
在大银幕战线被同行漫威压制长达10年之后，DC这部“双雄会”性质的超级英雄大戏可谓千呼万唤始出来，我们不难看出DC打算改变漫威在超级英雄电影一方独大现状的野心，因为届时电影不仅会为观众呈现超人和蝙蝠侠这两位传奇英雄的对手戏，同时，由盖尔·加朵扮演的神奇女郎、雷·菲舍扮演的电子人、以及由杰西·艾森帕格扮演的超人宿敌莱克斯·卢瑟都会在这部电影中亮相，可以被看成是《正义联盟》的一次小预演，有点类似于今年大受好评的《美国队长 冬日战士》。

显然，DC将借由《蝙蝠侠大战超人》启动“正义联盟”的整体布局并赋予“正义联盟”一个主线故事开端，借此与漫威的“复仇者联盟”分庭抗礼，开启超级英雄电影的新格局。



▲漫画中两人的对战场面。

从现在DC透露出的种种线索，特别是从蝙蝠侠重装战衣的曝光照来看，《蝙蝠侠大战超人》的剧本会参考1989年漫画大师弗兰克·米勒的传世之作《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》，这部作品当中描述了蝙蝠侠在年老后重批战衣，与歌谭中的新罪恶抗争的故事。随后DC在2012年至2013年间分为上下两部推出了动画版的《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》，将故事改得更为流行化，而剧中的一个最大的高潮，就是年老的蝙蝠侠身穿特制的重装战衣，和超人展开决战，其造型和《蝙蝠侠大战超人》目前曝光的战衣风格非常类似。



▲电影公布的LOGO融合了超人和蝙蝠侠的元素。

我们从选角的信息中可以知道，本·阿弗雷克出演的布鲁斯·韦恩肯定不是晚年版本，这说明时间线已经锁定在中年或壮年；其次，在动画中，只有绿箭登场客串，而在电影中，电子人、神奇女郎、莱克斯·卢瑟这些角色的加盟必会为“正义联盟”的启动而推波助澜，我们可以发现，DC的“正义联盟”构建和漫威的“复仇者联盟”有着很大区别，前者直接将正义联盟的主要角色放在一部具有综合性质的电影中集体出镜，再用后期不同的“独角戏”去充实，而后者是经过10年的铺垫之后，再将复仇者联盟的各路英雄豪杰集结，我们无法推测DC的这一做法是否会成功，就像10年前我们在《绿巨人》电影版的彩蛋上看到托尼·斯塔克一样，大家都是惊喜大于思考，并且下文尚未定数，焉知福祸?

不过，至少我们从已经公布的定妆照中惊喜地发现：神奇女郎终于把她那标志性的服装换下来了，变成了一套战裙，看起来更有亚马逊女战士的味道。

2《自杀小队》2016

“自杀小队”又称“X特遣队”(Task Force X)，由Robert Kanigher和Ross Andru创作，在DC的“《英勇与无畏》系列”漫画第25集中首次出现，但此时该小队的风格尚未定型，随后在经过John Ostrander的改造之后，自杀小队才终于变成了漫画爱好者们如今熟悉的样子。在现代版本当中，自杀小队是一个黑色行动队伍，该小队通过以毒攻毒的方式处理超人类威胁，成员都是面对严重牢狱之灾的超级罪犯，主要角色包括死亡射手、鲨王、回旋镖队长和小丑女哈利·奎恩等。他们为美国政府干一些极其危险的脏活，以此来为自己减刑。每个成员脖子里都被装有纳米炸弹，如果不乖乖执行任务就会被炸死，而又因为他们都是罪犯，所以是随时可以被丢弃的棋子，在任务当中被抛弃或害死的情况屡见不鲜。



▲自杀小队在多部DC漫画作品中都有现身，自己也有单独的连载，但作为DC漫画第二部在计划中登场的电影实在令人始料未及。

影片确定将由大卫·阿耶执导，并将于2016年上映。这意味着2016年大银幕上会有两部超级坏蛋电影——《自杀小队》和《险恶六人组》，可以算得上了反派面孔云集了。

而根据消息，这部以反派为主角的大片演员锁定了威尔·史密斯、汤姆·哈迪和玛格特·罗比。消息人士称威尔·史密斯以及汤姆·哈迪已经接近签约阶段，而玛格特·罗比已经确认将会出演小丑女。虽然早前有传言“高司令”瑞恩·高斯林将会出演该片，但现在看来可能性不大。

对于《自杀小队》的选角，华纳方面的知情人士表示：由于此片中的主角对于非漫画迷观众们来说是相对陌生的角色，所以留给演员的发挥空间很大。对于三位主角候选来说，威尔·史密斯处于事业下滑期，这是一个让他东山再起的机会；汤姆·哈迪虽然前景看好，但《疯狂的麦克斯4》要等到2015年才上映，他需要更多重磅消息振奋市场；而《华尔街之狼》后事业急速上升的玛格特·罗比也需要一部大片来稳固自己的位置。

眼下DC电影《自杀小队》正在有序的筹拍中，由《狂怒》、《警戒结束》的导演大卫·阿耶

执导，并已经开始着手创作剧本了。但由于影片已经得知的几个角色对部分观众来说过于陌生，华纳在考虑加入一个耳熟能详的人物，以强化该片在 DC 电影宇宙中的连接作用，而这个人物正是杰西・艾森伯格饰演的莱克斯・卢瑟（Lex Luthor）。

莱克斯・卢瑟这一角色出自《超人》系列，他是拥有高智商与惊人科技能力却着迷权力的邪恶科学家，其行动目标是以杀死超人来作为支配世界的跳板。艾森伯格将在《蝙蝠侠大战超人正义黎明》中饰演该角色，让广大影迷倍感期待，而《自杀小队》引入这个角色，也让这两部电影有了更多联系，预示着 DC 电影也开始构造统一的世界观和交叉的剧情。

艾森伯格的角色是主演或客串还不得而知，不过对于已经曝光的主演威尔・史密斯、汤姆・哈迪和玛格特・罗比来说，光是他们几个就够抢戏了，再加一个人气颇高的艾森伯格，难以想象他们会有怎样的化学效应。

除此之外，英国超模卡拉・迪瓦伊和出演过《达拉斯买家俱乐部》的杰瑞德・莱托也正在接洽加入这部电影，其中莱托将很有可能在片中出演关键性角色——“小丑”。莱托几个月前对漫威电影《奇异博士》的兴趣让他进入了华纳的视野。如果莱托加盟，他将很可能以小丑形象出现在未来多部 DC 电影中，不过莱托的经纪人方面和华纳尚未对这则消息作出明确回应，但近日也有消息称杰瑞德・莱托已经接近最终签约阶段。身为蝙蝠侠的老对手，小丑曾多次出现在 DC 电影中，最近一次登上大银幕的小丑是由已故影星希斯・莱杰饰演。虽然在贾斯丁・马科斯创作的《自杀小队》电影剧本初稿里，小丑的角色并没有出现，不过导演大卫・阿耶希望在修改后的剧本里把小丑纳入片中。



▶年轻却又能够驾驭性感角色的玛格特・罗比应该能够很好地驾驭小丑女的角色。

3 《神奇女郎》 2017



▲盖尔·加朵的定妆照大受好评。

华纳公司已选中了凭借“《速度与激情》系列”名声大噪的盖尔・加朵来饰演这位 DC 漫画中的最著名超级女英雄，而她的第一次亮相将是在 2016 年上映的《蝙蝠侠大战超人》中，至于《神奇女郎》电影将于 2017 年上映。

据目前传出的消息透露，2017 年上映的这部《神奇女郎》将是一部前传性质的电影，背景将设定为上世纪 20 年代。影片前半部分的情节发生在神奇女郎的家乡天堂岛，这是一个纯女人的国度，居民们都长生不老、头脑聪明，拥有巨大的神力。这一部分故事将聚焦神奇女郎所属的亚马逊一族之间的内部矛盾。天堂岛随着一个男人的到来改变了岛上的状况，之后神奇女郎跟随这个人一同回到了人类的世界，也就是上世纪 20 年代的美国，神奇女郎将以她独特的视角来探索并逐渐认识这个女性刚刚获得选举权的社会。

《神奇女郎》是华纳公司计划的超级英雄影片之一，目前影片导演未定。有外媒报道称，华纳方面希望能找到一位合适的女性导演来执导影片。首先是因为华纳希望用女性导演的视角来营造一种与众不同的影片质感；另一方面，作为银幕上为数不多的女英雄的影片，由女性来执导《神奇女郎》也是无可辩驳的。只不过，目前尚未有女性导演得到华纳的工作邀约。外媒猜测称，拍摄过《拆弹部队》的凯瑟琳·毕格罗、《暮光之城》导演凯瑟琳·哈德威克、《天地大冲撞》的咪咪·莱德、《魔力女战士》导演卡瑞恩・库萨马、《纵横宇宙》的导演朱丽·泰莫以及美剧《权力的游戏》和《行尸走肉》的导演米歇尔·迈凯伦和崔希卡·布洛克都在华纳的考虑范围之列。

在最新的消息中看来，米歇尔・迈凯伦可能是最有机会执导这部影片的导演。此前，米歇尔・迈凯伦曾多次参与华纳关于 DC 漫画电影的会谈，双方目前正在协商执导《神奇女郎》电影的相关事宜，不过华纳方面针对此事暂时没有作出回应。无论双方谈判能否最终达成还要看未来的发展。

最后一提：华纳和 DC 有计划将《神奇女郎》扩展成为三部曲，续集背景放置于 1930 至 1940 年后的世界大战期间，当时也是女权运动的转折时期。而第三部故事将回到现在，回归《正义联盟》。这一消息并未被华纳官方证实。《神奇女郎》计划于 2017 年 6 月 23 日上映，影片将在 2015 年年底投入制作。我们只希望华纳和 DC 能带给我们一部高水准又精彩万分的《神奇女郎》，因为身为“正义联盟的核心三巨头”之一的独角戏一旦失败，将会给之后推出的电影版《正义联盟》带来灾难性的后果。



▲在神奇女郎登场之后，正义联盟的三巨头就算是都在独立电影里正式露过脸了。

4 《正义联盟（上）》 2017

2014年4月28日，华纳兄弟全球制片主席Greg Silverman向《华尔街日报》证实了扎克·施奈德将执导华纳和DC漫画联手打造的超级英雄大片《正义联盟》这一消息。《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》制作完成后，扎克就将全身心投入打造“《正义联盟》系列”。同时他也已经确定超人、蝙蝠侠、神奇女郎、闪电侠、绿灯侠、水行侠、电子人等英雄都将在影片中登场。

正义联盟是DC漫画公司创造的超级英雄团队，于1960年在漫画《英勇与无畏》第28期首次出场。正义联盟被称为是由“世界上最伟大的超级英雄”组成的团队，成员有超人、蝙蝠侠、神奇女郎、闪电侠、绿灯侠、绿箭、水行侠等。联盟之所以建立，是因为英雄们意识到，如果独自战斗，无论能力多么强大，也有无法应对的危机。于是，超级英雄们集结在一起，齐心协力，应对地球所面临的威胁，共同捍卫真理、正义和自由。

《正义联盟》的剧本已经在开发过程中，将分为上下两部上映。《正义联盟（上）》的档期为2017年11月17日，《正义联盟（下）》的档期为2019年6月14日。



▲齐聚一堂的英雄们能否产生比拟《复仇者联盟》的号召力呢？

实际上，DC是否能在超级英雄大银幕战线崛起的关键性一役就是2017年11月的《正义联盟》上映了，如果这部电影能够成功，将对超级英雄题材电影格局产生深远影响，甚至能改变漫威影业在这一领域一家独大的现状。

5 《闪电侠》 2018



▲闪电侠的扮演者埃兹拉·米勒。

新版《闪电侠》电影将由埃兹拉·米勒出演，影片将于2018年上映。由于上映时间较晚，目前还没有更多官方消息，但有知情人透露米勒已经开始熟悉角色，因为他饰演的闪电侠将出现在《正义联盟（上）》中，而且有可能出现《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》中。

值得注意的是，2014年DC娱乐和华纳联手CW电视网制作的真人超级英雄系列剧版本《闪电侠》，和2018年将上映的电影版《闪电侠》使用的将是不同剧本的两个故事，电视剧版本其实是《绿箭侠》的衍生剧，而电影版则是为扩充《正义联盟》中DC宇宙世界观而推出的“独角戏”。

比起正义联盟三巨头超人、蝙蝠侠和神奇女郎，闪电侠或许人气并没有那么夸张，但是和其他即将推出电影的联盟成员比起来，他有一个独特的优势，那就是前文提到已经在播出的电视剧版《闪电侠》，所以这个角色能够在出演独角戏之前就累积到不少人气，对于提前为票房加温大有帮助。

6 《水行侠》 2018

《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》中出演水行侠的“马王”杰森·莫玛也将拥有独立电影，影片预定将于2018年上映。杰森·莫玛在出演这个角色之前最知名的演出就是在HBO电视台的奇幻连续剧《权力的游戏》中扮演被称为“马王”的卡奥.卓戈，一位游牧民族部落的领袖，他那野性的外貌配合上角色的妆容，令人印象深刻。

不过令人好奇的是，在原本漫画的设定当中，水行侠——也被称为“海王”的亚瑟·库瑞是一位金发蓝眼，皮肤白净的亚特兰提斯人，其外貌和杰森·莫玛有不小的差异，不清楚DC是打算在演员的妆容上大动手脚来保持设定一致，还是干脆打算在电视世界观中创造一个黑发版本的水行侠。但因为在设定当中，原本亚瑟是因为金色的头发代表着不祥之兆而遭到抛弃，如果失去了这个特点，恐怕角色背景会有一番大改动，所以最终的故事版本如何发展，还要看编剧们的功力如何。

目前《水行侠》的剧本已经在创作当中，DC已经让两位编剧分别创作两个版本的剧本，并将会从其中选择更为优秀的一个作为电影的剧本。由此看来，本剧的故事应该会相当精彩。

从时间上来推断，如果上面提到的《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》、《神奇女郎》、《闪电侠》这三部电影的推出，是为《正义联盟（上）》服务的，那么从《水行侠》开始，包括《神奇队长》、《电子人》、《绿灯侠》在内的四部超级英雄电影则是为了进一步展开《正义联盟》的世界观，并为《正义联盟（下）》扩展人气而服务。也就是说《正义联盟（上）》推出之后，DC打算靠这四部“独角戏”电影扩充剧本和世界观，以赋予下部《正义联盟》一个更加精彩的主线故事。



▲水行侠的扮演者杰森·莫玛。

7 《神奇队长》 2019

关于这部电影，目前已知的官方消息少之又少，DC 仅仅公布了影片将于 2019 年上映，以及道恩・强森将在《神奇队长》中饰演反派“黑亚当”一角。

《神奇队长》最先由福西特漫画出版，其后改为由 DC 漫画出版。这个漫画角色是由艺术家 C・C・贝克与作家比尔・帕克于 1939 年创作出来的，其首次面世于《惠兹漫画 #2》（1940年2月）。

神奇队长的真名是比利・巴特森（Billy Batson），他任职为一名青少年电台记者（在新 52 重启后则是一名学生）并被男巫沙赞选择成为道德的捍卫者。每次比利高喊沙赞之名的时候，他就会瞬间被一道魔法闪电劈中，将其变身为一个被赋予六位传奇英雄能力的成年超级英雄。沙赞（SHAZAM）的名字就是由这六位英雄的名字首写组成：S 代表所罗门的智慧，H 代表赫拉克勒斯的力量，A 代表阿特拉斯的毅力，Z 代表宙斯的威能，A 代表阿喀琉斯的勇气，M 代表墨丘利的速度。神奇队长的能力包括：超级力量、速度和耐力，身体刀枪不入，还能飞行能力，总体来说颇有一些超人的影子，这点也体现在神奇队长的装扮上。



▲黑亚当的扮演者道恩・强森。

据《综艺》报道，DC 漫画已经雇佣了编剧比利・伯奇去重写《神奇队长》的剧本，此举标志着曾经一度处于搁置状态的该片，有望成为新一部漫画英雄大片。“巨石”道恩・强森曾经是扮演男一号的热门人选，但现在却将饰演反派“黑亚当”一角。

《神奇队长》将由《初恋 50 次》《糊涂侦探》的导演彼得・西格尔执导，他也将与 Callahan 制作公司的搭档迈克尔・埃文共同任担制片人。此外戈夫・约翰斯也将参与剧本方面的工作。早在三年前，彼得・西格尔和迈克尔・埃文就在当时为还没被华纳兄弟收购的新线电影公司开始制作《神奇队长》。当时策划的故事，经手过多位编剧，讲述的是少年比利・巴特逊是如何变成超级英雄神奇队长的故事，定下的片名叫《比利・巴特逊和神奇队长的传奇》，从风格上来说更像是青少年风格的电影，接近《波西・杰克逊与神火之盗》的风格，但一直未能开拍。现在华纳兄弟出面，与 DC 漫画再次联手，才使得“神奇队长”重新找到了希望。

目前《神奇队长》的主要演员除“黑亚当”外还未见定数，其开机日期也尚未确定。

8 《正义联盟（下）》 2019



▲如果本片的反派真是达克赛德，那么其故事脉络就和新 52 的《正义联盟》故事线非常相近。

《正义联盟》影片的下半部将于 2019 年上映，与上部一样，仍然由扎克・施奈德导演，在下部中将继续上一部《正义联盟》的故事，并加入几个新的角色，该片的具体上映时间为 2019 年 6 月 14 日。

有消息称，《正义联盟（下）》中的反派为黑暗君主达克赛德（darkseid）。他是天启星的统治者，一位身高 8 英尺 9 英寸（大概 2 米 67）的巨人，妄图用反生命方程式控制整个 DC 宇宙，也是超级英雄鼻祖超人最大的敌人之一。这个美漫中极为重量级的超级暴君于 1970 年 11 月被著名画家兼作家的杰克・科比在《超人的好友吉米・奥尔森》中创造，至今已有 44 年的历史。据说杰克・科比在创作这个角色时融入了几乎所有他所见过的权力狂和暴君的特征。

作为一个经典且著名的大反派，达克赛德有着不俗的人气，DC 也给了他不错的待遇，让他在各种相关衍生产品中出现，在 DC 和漫威的合作作品中，他和索尔单挑过，和万磁王合作过，和行星吞噬者洽谈过，也搞到无限手套把玩过（尽管最终证明在 DC 宇宙中这手套什么实际作用都没有，就是个装饰品），和《致命格斗》的合作漫画中也以 BOSS 身分出场，还在各种动画中出场，玩偶雕塑众多，甚至在 IGN 评选的最佳漫画反派中名列第 6，足见该角色的魅力。

不过目前达克赛德的出场并未得到官方承认，观众们能否一睹这位大反派在大荧幕上的风采，还需要等待官方发布进一步消息才能确认。

9 《电子人》 2020



►电子人的扮演者雷・费舍。

演员雷・费舍将出演 DC 漫画中的正义联盟成员“电子人”，其独立影片将于 2020 年上映。电子人登场于 1980 年，是科学家赛拉斯和伊利诺・斯通夫妇的儿子，父母的智能强化实验赋予了他超常智商，体能也很出色，但在一场实验室事故中受重伤，母亲死亡，他父亲用 S.T.A.R 实验室的技术把他受损的身体修复成半机械，在这之后，其身体有更多部分陆续被换为机械。

不过在 DC 的新 52 重启设定中，真名为维克多・斯通（Victor Stone）的电子人起源有了一些变化，他并没有接受过父母的实验，但是本身就是一位极其出色的运动员，而他生活中最大的遗憾就是自己的父亲塞拉斯因

为过分投入工作而疏远了和他的关系。其后维克多卷入了实验室爆炸受到重伤，然后被父亲用实验室中的科技救活并成为了电子人，这一点和原版故事还是类似的，但是有一个比较关键的新剧情点，就是他身上所运用的科技，有一部分是来自于天启星的科技，也就是说，电子人是一个人类技术与天启星科技结合后，再与人体融合所创造出的产物。

如果电影故事中会沿用这个设定，那么《正义联盟》中有达克赛德登场的机会就变得很高了，毕竟这样一来电子人本身的诞生就能够和正义联盟的故事线产生互动，也能够让观众更多地接触到“母盒”和“爆音通道”等一系列与天启星相关的技术，对于深入理解整个DC宇宙故事线大有帮助。

10 《绿灯侠》 2020

美国漫画中超级英雄的世界不是一成不变的。时代在发展变迁，人物在兴衰更替，像闪电侠那样一个头衔传几代的情形并不少见。但绿灯侠比较特殊：这个名字并不仅仅属于一个英雄，而是一支庞大的队伍。他们凭借一枚具有神奇力量的指环，担负着保卫宇宙的职责。

绿灯侠这个角色最早出现在1940年。当时，漫画家马丁·诺德尔来到DC漫画的前身——国家漫画公司找工作。公司眼见超人和蝙蝠侠卖得都很不错，正打算扩展英雄题材，就告诉他不如在超级英雄方面想些好点子来。诺德尔领命回家，在等地铁的时候看见信号员挥动绿色信号灯，表示可以通行，顿时灵机一动计上心来脑洞大开，设计出了一个新的英雄——绿灯侠。老编阅后大悦，表示对此很满意，指定了蝙蝠侠的编剧比尔·芬格来同诺德尔搭档。于是，1940年，在《ALL-AMERICAN COMICS》第十六期上，绿灯侠艾伦·史考特登场了：他在一次意外中获得了能量提灯，自此走上了行侠仗义的道路。艾伦一经登场便极受欢迎，很快有了属于自己的独立漫画刊物。然而，尽管绿灯侠曾经和DC的其他许多英雄一样投身于二战战场，但战争结束后，美国漫画英雄热降温，《绿灯侠》同名漫画于1949年5、6月间刊登出第38集后结束连载，艾伦·史考特就这样从人们视线里消失了。



▲瑞安·雷诺兹扮演的绿灯侠已经注定要变成黑历史了。

直到1959年年末，绿灯侠这个头衔才被人们再次记起。此时的DC编辑史瓦兹刚刚恢复了闪电侠的英名——他使用新的闪电侠取代了四十年代的老英雄，让这部漫画重新焕发了青春，他的下一个目标就是绿灯侠。

新的绿灯侠名叫哈尔·乔丹，是一名年轻的试飞员，意志坚强，大胆无畏。一架坠毁的太空船彻底改变了他的人生：里面的异星来客是维护银河治安的绿灯部队成员，他在临死前将能量指环传给了哈尔，同时托付给他的，是绿灯的使命与责任。哈尔很快学会了自如运用指环的能力，从绿灯部队中脱颖而出，多次化解地球、银河、绿灯部队的危机，成为公认的“最伟大的绿灯侠”。

或许有很多读者朋友都看过2011年由马丁·坎贝尔指导的超级英雄电影《绿灯侠》吧，这部让DC和华纳赔到姥姥家的作品使得他们不得不暂时放弃了原本在2013年推出续作的计划；而后来考虑到本作口碑票房的双重惨败，以及主演瑞安·雷诺兹又被漫威公司“挖墙脚”即将出演《死侍》，也就是说基于2011年版本世界观的《绿灯侠》电影不再会有机会出现任何续作了。因此，DC在2014年下半年宣布了《绿灯侠》电影的重启计划，该作目前还未开机，剧本也尚未选定，不过华纳预计将本片作为《正义联盟》衍生电影作品于2020年上映，但愿这次重启可以稍微挽回一些2011年版本损失吧……

结语

此时，笔者在整理完DC超级英雄电影五年计划的各种大小情报之后，正在将4个小时之前泡的、已经接近冰水混合物温度的铁观音茶喝下肚子，偷偷告诉读者朋友们一个秘密：本人喝凉茶、阴阳水茶甚至是隔夜茶都不会拉肚子！怎么样？羡慕吧！这就是所谓的“超能力”——铁肠胃功！嘿嘿！

说句笑话，继续言归正传！其实说起来，“《超人》系列”才是最早电影化的超级英雄，但DC这家公司的电影不知为何总是虎头蛇尾，越出越烂。2000年之前，DC的超级英雄电影计划一度被搁置下来，直到2005年诺兰指导的《蝙蝠侠开战时刻》和2008年的续作《蝙蝠侠 黑暗骑士》才使得一直走下坡路的DC超级英雄电影开始有了些起色；但随后不知为何，DC先是在2006年拍了个不知所谓的《超人归来》，引来无数骂名，甚至有评价说导演对电影节奏的把握是对超人的一场灾难……5年之后，DC公司又抽疯似的教唆华纳拍了个史上最烂的《绿灯侠》，就连基友，啊不，是战友华纳公司都大呼DC坑爹。关于这部作品就连非DC粉都觉得渣，所以笔者在这里就不再鞭尸了。

究其根源，笔者认为其因有三：一.缺乏经验，缺少对一个英雄的总体规划。二.相对独立，尽管部分电影有续集，但却缺少和其他英雄间的互动交流。三.重武轻文，作为超级英雄电影，热血的战斗固然不可或缺，但轻视对英雄的心理刻画，必然会为作品扣分。

与此同时，作为DC的老对手漫威公司却在偷偷地、扎实地、一步一个脚印地用十年时间布好了一个惊天大局。2012年虽没能成为玛雅古老预言的世界末日，但却成了DC公司的世界末日。《复仇者联盟》爆炸性的成功让他们目瞪口呆……特别是看到对手漫威将自己身上的所有缺点转化为对方的优点的时候，正所谓“不在沉默中灭亡，就在沉默中爆发”，DC终于发力了！

这个爆发就在2013年6月，《超人 钢铁之躯》使得DC重新夺回了世人的眼球！在经历了八十多年的沧桑岁月之后，超人再度华丽地逆袭了。有意思的是，“《超人》系列”恰恰正是超级英雄电影的开山鼻祖，或许这才是真正意义上的重启之作，不得不说冥冥中一切自有天意啊！尽管真粉们都明白，这并不是一部完美的超级英雄电影，甚至不是一部完美的超人电影，但从本作中，DC已经开始正视自身的不足并尽最大努力去弥补了，超人完整的心路历程刻划和一丝不苟的剧情节奏控制，让影迷看到了一部期待多年的、气势磅礴的至臻之作，同时也让也让这部重启作品焕发着无与伦比的新生魅力，而6.63亿全球票房的硬指标又让大家从这部影片中，重新看到了DC崛起的希望！凭借这些，我们或许真的应该为DC点无数个赞。

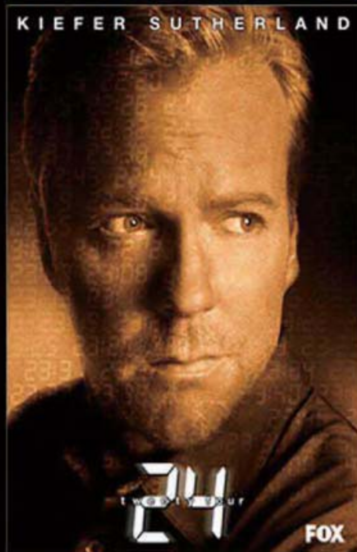


▲希望DC漫画在大荧幕上大放光彩的一天早点到来。

如今，漫威影业刚刚公布了漫威宇宙第三阶段的电影时刻表，《美国队长》、《银河护卫队》、《雷神》、《复仇者联盟》等重磅炸弹接连袭来，DC公司将如何集结自己的“正义联盟”，又将如何谱写自己的崛起复仇记？

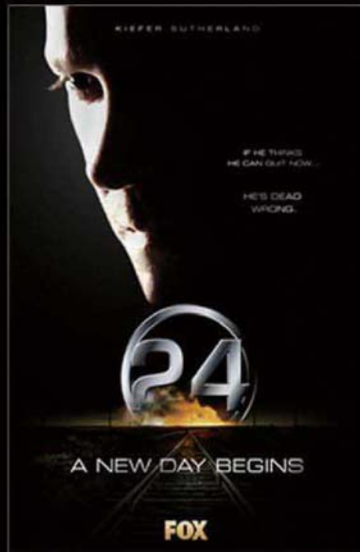
笔者认为，《超人 钢铁之躯》的主旋律已经给出了一个答案：钢铁之躯，浴火重生！

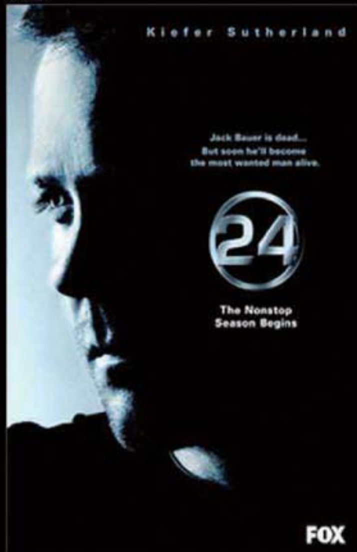
THE FOLLOWING TAKES PLACE BETWEEN 2001 AND 2010...

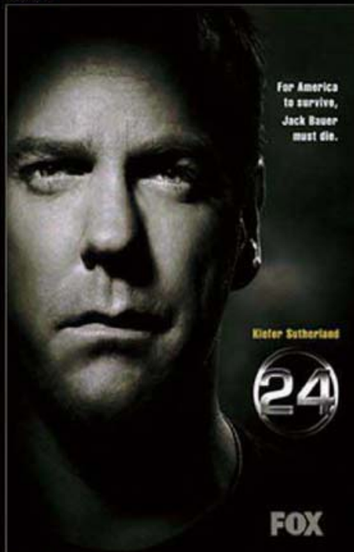
















文 十大恶劣天气
美编 NINA

纪念那个孤胆英雄连轴转的时代

——《反恐 24 小时》中的英雄悲歌

“我曾经在恐袭现场看到十五个人被关在一辆装满高爆炸药的公共汽车之中，每一个生命都是无比真实的，那时我只想不惜一切代价去拯救他们，是的，不惜一切……法律是由比你我聪明百倍的人写出来的，绝大多数时候，对这些白纸黑字的尊重要比那些即将逝去生命更重要，执法者亦不能违背法律。但在这样的时刻，我的内心并不能认同这一点。我只能追随自己的内心，做可以承受的事情，千万不要让自己的决定敲打自己的良心。”

——杰克·鲍尔



实时反恐剧的诞生

2014年6月14日，《反恐24小时——再活一天》(24 : Live Another Day)播出了最后一集。孑然一身的天煞孤星杰克·鲍尔(Jack Bauer)登上了俄国人的直升机，此时的他已经无心挣扎，也无力对发生在自己身上的这场漫长悲剧做最后的抗争。虽然FOX台并未宣布本剧完结，但无论从商业还是故事发展角度来看，这部自从2001年11月6日就开播的反恐剧目前不再有推出续集的价值，"小强"的背影已经逐渐远去。

即便用现在的眼光来看，《24》都是个性极其鲜明的电视剧。"实时"(Real Time)是其叙事风格的最大特点，虽然这也不是《24》的首创，早在1995年约翰·尼德普主演的惊悚电影《千钧一发》就有运用，但接连24小时的"实时"和90分钟的"实时"是完全两个不同层面的东西，这需要编剧有超强的掌控能力。和现实时间同步，要求不允许有冷场的时间，然而通篇的高潮必然会导致观众的审美疲劳，导致剧本的失衡。在这个问题上，《24》编剧团队给出的解决方案是提供三条线索(CTU办案、恐怖分子实施行动、政府高层内斗)，它们相互之间平行发展，在关键点交叉融汇，互为影响，情节链条环环相扣，各自以令人窒息的速度向前推进。从主题上看，这部首播于"敏感事件"(首播距离9/11事件不到三个月)期间的反恐剧从出生的那一刻开始，就用阴沉而举步维艰的剧情风格，直接撞击着每个观众内心的恐惧。《24》的编制人员不仅勇敢地面对市场风险(当时很多"敏感"题材的影视作品都遭到了禁播或者延播的待遇)，刻意选择了这个艰涩的故事。而且在后续季剧本的创作中，剧组将现实中的伊战情报造假、私人军企过度介入反恐战争、利益集团人为制造紧张局势以谋求更大权力等等现实要素影射进故事，勇敢地担纲起了自己的历史责任。



▲系列标志性的实时、多线故事发展，当一方故事陷于停滞时，另一条故事线则会进入转折或是高潮。

纵观整个九季的情节，我们可以看到《24》的无论是角色设定还是故事发展，都有着强烈的模式化倾向——平均8集左右会出现一个Boss，表面的危机在结束之后又会出现更大的危机，CTU内部一定会出现叛徒，政府高层总是在不断内斗中间接充当坏家伙的帮凶，而恐怖分子总是与政府高层或者某个既得利益团体有着千丝万缕的联系。故事中甚至会出现一些必然出现的套路，比如CTU几乎每季都要被恐怖分子攻陷，凡是Jack许诺保护其安全的证人一定会很快死于非命等等。为了维持故事的紧张刺激程度，从生化武器、脏弹、核弹、核武器控制箱，到可以控制航班飞行线路、将全美核电站设置成过载的"超持设备"，再到控制无人机在盟国领土上胡乱开火的黑科技都用上了。从洛杉矶某个街区的小打小闹，到大国之间的紧张对峙，甚至是核弹直接引爆，恐怖分子攻入白宫绑架总统这样的狗血剧情也祭出了，某些季(比如S6)的剧本也的确出现了失控的倾向。

电视剧的预算限制和表现方式，决定了拼场面、拼特效这些商业大片用于提升刺激程度的手法，并不能够维持观众的兴奋度。那么它的生命力又在哪里呢?

《24》之所以能够成为一部经久不衰的剧集，其关键就在于杰克这位硬汉自身的魅力。除了自身所遭受的不公对待、坎坷命运，以及在巨大压力之下的爆发力与顽强精神以外，我们之所以关注杰克，是因为他需要在争分夺秒中不断进行自己的选择，实时化的表现方式他所面对的关于道德、法律的悖论产生了强大的戏剧张力，也能够与观众的情绪产生强烈的共鸣。我们可以这样说，《24》的魅力，正是在于杰克·鲍尔身上所体现的反恐战争中的各种价值观冲突。

全能硬汉杰克·鲍尔

杰克·鲍尔于1966年2月18日出生于加州的圣莫妮卡，家中排行老二，上有兄长格雷姆·鲍尔(Graem Bauer)。父亲菲利普·鲍尔(Phillip Bauer)是BXJ科技公司的老板。他一直希望两个儿子能够继承自己的产业。但杰克从小就希望能够走一条自己的路，并且最终在S6和S7两季中走上了一条大义灭亲，"与封建旧家庭彻底决裂"的道路。

在加入美国情治系统，成为铁血反恐部门CTU的得力干将之前，杰克获得了加州大学的艺术学士和犯罪学与法学硕士学位(这个专业跨得的确是有点大)。之后他加入美国陆军，并且以优异成绩从预备军官学校毕业，进入"绿色贝雷帽"(陆军特种部队)服役，先后完成了空降、突击和侦察训练，并且最终成为了传说中的"德尔塔"(1st SFOD-D)的一员。在这段时间内，他结婚生女。家庭的责任感，让他不再习惯充满凶险的海外秘密军事行动。带着十五年的军龄，上尉军衔和三枚勋章(银



▲10年的故事发展当中，杰克在一次次历练里变得更加无所不能。

星、紫心、军团优异）的辉煌履历，杰克离开了军队。进入洛杉矶警署特殊武器与战术小组（S.W.A.T.）。相对于“德尔塔”，这的确是一份相对安稳的差事。

由于日益紧迫的国土安全与城市反恐压力，美国的情报系统迫切需要同地方执法力量合作，因此除了霹雳小组的教官这一身分以外，鲍尔还在暗中为中情局工作，并且得到了其主管的赏识。1997年，鲍尔在克里斯托弗·亨德森（Christopher Henderson）的引荐下进入CTU工作。

长期的特种部队生涯和海外秘密任务经历，使得杰克几乎成为了一个无所不能的超级战士，这在整个《24小时》剧集中均能得到体现。杰克最为钟爱的武器是小型火器，在1、2两季中，他的配枪是SIG P228，之后移情别恋为了紧凑型USP，而在S8中又换回了格伦德尔P30。曾经接受过的反拷打训练，让鲍尔在面对任何精神和肉体伤害时都能做到守口如瓶。他曾经被电击至心脏停止跳动状态，醒过来还能一口咬断审讯者颈部大动脉，并且成功逃出虎口。

杰克为德裔，他能够熟练使用德语，并且具有一定对俄文、阿拉伯语、塞尔维亚语的听说能力，当然这也是需要随时调往全球“热点地区”执行任务的“德尔塔”战士的必备技能。除了对各种制式武器的驾驭能力以外，他还能操作直升机，甚至是小型固定翼喷气机。在S6中，杰克就曾经在F-16战机紧逼的压力之下，成功驾驶一架小型客机在高速公路上实施迫降。



义与良心的悖论

●程序正义的极限

本文题头的这段S7中杰克与女FBI特工瑞蕾的对话，是对整个《24》核心冲突的一个概括——国家安全和捍卫人权纠结哪个更重要，司法正义和程序正义究竟孰轻孰重？这两个话题无论从社会学、法学还是哲学的角度来理解，都几近无解，而这正是深陷矛盾漩涡之中的杰克每时每刻都要解决的问题。

杰克之所以在做出关键选择的时候从不迟疑，正是因为他是马基雅维利主义的忠实信徒，在“目的总是证明手段是正确的”思想的指导下，杰克极端重视实效，与情感保持着绝对的距离，相信结果能替手段辩护。在反恐第一线奋战的精英们的首要目标，就是消灭恐怖分子，但在行动过程中往往要面临各方面的利益的冲突。只要个人情感的稍加介入，只要在做出决定的过程中稍微有点不坚定，轻则功败垂成，重则迷失自我。前四季中杰克的左膀右臂托尼，虽然也是和杰克一样的行动派，但他却容易被感情主导行为。之所以能够和杰克组成黄金搭档，是因为二人的性格与处事方式能够形成互补。而托尼这一片绿叶在S5中从杰克这朵红花身旁飘零，也正是因为不顾杰克劝阻一心报仇，结果不仅差点搭上了小命，还让重要线索亨德森成功逃脱，造成形势的急转直下。



▲托尼·阿尔梅达的实力并不在杰克之下，但由于个人比较情绪化，多次被恐怖分子利用。



▲拉里·莫斯对于程序的过分追求让他成为了杰克反恐路上的障碍。

在整个九次反恐行动中，杰克所面临的最大压力其实并不是恐怖分子，因为这个可以不眠不休，不吃喝拉撒奋战24小时（连拥有超强待机时间的手机都“小强”化了！）的超人，无论是判断力、决策力还是行动力都无可挑剔，在完成任务上有近乎100%的成功率，如果没有任何阻碍，他完全可以在1小时内将那些试图在山姆大叔头上动土的大胡子坏蛋们一网打尽。能够让杰克疲于奔命24小时的力量，均是来自于内部，其中既有卧底的破坏与政府高层不同派系的干扰，但还有来自于程序正义对杰克所信奉的目标正义的掣肘。

对程序正义的追求，本质是因为人类的理性是有限的。也正是因为自然正义的边界是无法明确界定的，所以人类要规定程序正义，以期达成尽可能的共识。程序正义最基本的两个要求是任何人不能担任自己的法官；裁判者必须听取双方的意见——显然杰克的行为从未符合二者中的任何一个。

然而即便是法律的“原教旨主义者”，比如S7中的FBI主官拉里·莫斯，也不得不承认法律的作用是有限的，写在法典上的白纸黑字无法处理法律能力之外的事情，甚至无法阻止违法行为的发生。比如有人宣称要杀人，你不可以以谋杀罪对其进行起诉，虽然他很快就要实施。即便是对于已经发生的侵害行为，法律也起不到任何保护效果。比如一家便利店的店主发现有顾客行窃，并且有确凿的证据（握有监控），此时你只有权报警，等待执法者前来调查处理。根据严格的程序正义，如果你强行不让对方离开，这种人身限制在未经正当程序的前提下就是违法的，更何况是在恐怖分子兴风作浪的时候，此时法律条文不可能威慑住那些为了天堂中七十二个处女而奋战的恐怖分子。同时，寻找炭疽病毒、排除核弹等等活计也不是法官、律师们的工作。

正是因为人类理性有限，我们需要程序正义，也正是因为人类理性有限，造成了法律能力、范围有限。所以法律本身并不否认自然正义。面对迫在眉睫的伤害，我们可以不闭上眼睛忍受。因为即使法律进行事后保护，也有可能面临案件难以破解、诉讼失败等等可能的后果，而自卫权若成功实施则无需承担这些风

险，因此应当赋予被侵害人自卫权。

杰克正是为即将或者正在遭受恐怖分子侵害的人民代理行使自卫权的代表，代理人可以合法地在紧急情况之下对程序正义进行必要的简化——这正是杰克最擅长做的事情。在恐怖袭击一触即发，成百上千万人的生命危在旦夕，而破解这一切乱局的答案就掌握在眼前的嫌疑人口中的时候，此时是否应当放松对嫌疑人的人权保护？杰克的答案永远都是"是"。既然事情严重程度到了需要对程序正义进行极端地克减，那么接下来的酷刑自然是"合理"的。但这个程度应该如何划界？即便可以通过立法来进行界定，其结果也是相当不确定的。因为所谓的"紧急情况"的界定依然在当权者手中，它的滥用必然导致权力的失控。

显然在法律条文管不到，亦没有可以借鉴的先例的情况下，这种划界工作非常的痛苦，需要智慧和阅历，更需要良知来判断，这是非"圣人"所不能决定的选择。杰克之所以能够在前五季无数次的滥用权力的行为中没有迷失自我，这和以"哲人石"形象示人的帕尔默总统以及老成持重的CTU主官比尔·布坎龙的影响有很大关系，他们两人并不否认用正义的"肮脏"处理"邪恶"的肮脏的必要性，但却能够在对"必要的恶"的授权中，把握住必要的度，也数次将杰克从"无所不用其极"的深渊中解救了出来。而在这两位良师益友相继被害之后，杰克逐渐走上了一条反英雄的不归路。



▲帕尔默总统的死，几乎摧毁了鲍尔的精神支柱。

目的正义的局限

是忠实于死板的程序，还是临场变通，为了目的的正确不惜手段，这是个要抉择的问题。面临亟待拯救的生灵，必须要打上百个电话，签署数十个文件，等一切手续合法之后再客客气气地请嫌疑人配合，还是一顿暴打之后从其口中撬出关键情报？像杰克这样从不犯错的罪恶煞星，是否就生来拥有生杀予夺的特权？S1–S6故事所给出的答案显然是肯定的，不仅编剧同情，而且观众也认同杰克的行为。



▲第七季的剧情设置是对杰克行为的一次巨大的反思。

然而这对命题的矛盾在S7中进行了一次最彻底的爆发，也让观众开始重新思考这个问题：一个人超越了制度的制约，就会有更多的人拾阶而上，造成法治根基的彻底崩盘，蚁穴溃堤就是这个道理！在本季的开头，杰克因为过去无数程序正义，过程邪恶的行为而被引渡回国，出席听证会，等待他的将是审判和法律的制裁。为了解决迫在眉睫的威胁，FBI不得不对其委以重任，负责行动的FBI主管拉里正是杰克的对立面。在原先那帮CTU同事（尽管他们全部要面临牢狱之灾）的眼中，杰克是一个英勇无畏的英雄，一个永远不负所托的同事，一个值得信赖的朋友。但在刻板教条、固执无比，张口闭口都是"By the book"的拉里的眼中，这个不得不与之共事的男人是一个丧心病狂的恶魔，他的存在是对美国司法制度的玷污，他是美国宪法精神中的毒瘤，是合众国全体执法者的耻辱。在短暂的合作过程中，拉里对杰克的行为进行了诸多限制（尽管并非恶意），也一度让反恐行动陷入泥潭之中。

在以拉里为代表的法律信徒心目中，因为我的能力（法律的能力）有限，穷尽了人力（法律许可的一切手段），仍然无法保护人们，而导致了严重的后果，那么自己只能承受这一后果，并不能为了避免后果而挑战法律的权威。即使要因此付出惨重的代价，也不能以正义的名义行非正义的事。如果用动物来对杰克与拉里进行类比，那么杰克就是一种流浪的黑猫，它的生存靠的是独立性与灵气，它可以不依附在任何人的周围生活，它总是在一个角落里独自观察着这个世界，不被任何人所羁绊。至于拉里这类人则属于狗（这里绝无贬义），凡事循规蹈矩（这也是人类所理解的"忠诚"）、也通人性，但在真正的危机出现的时候往往会陷入茫然无措的窘境。

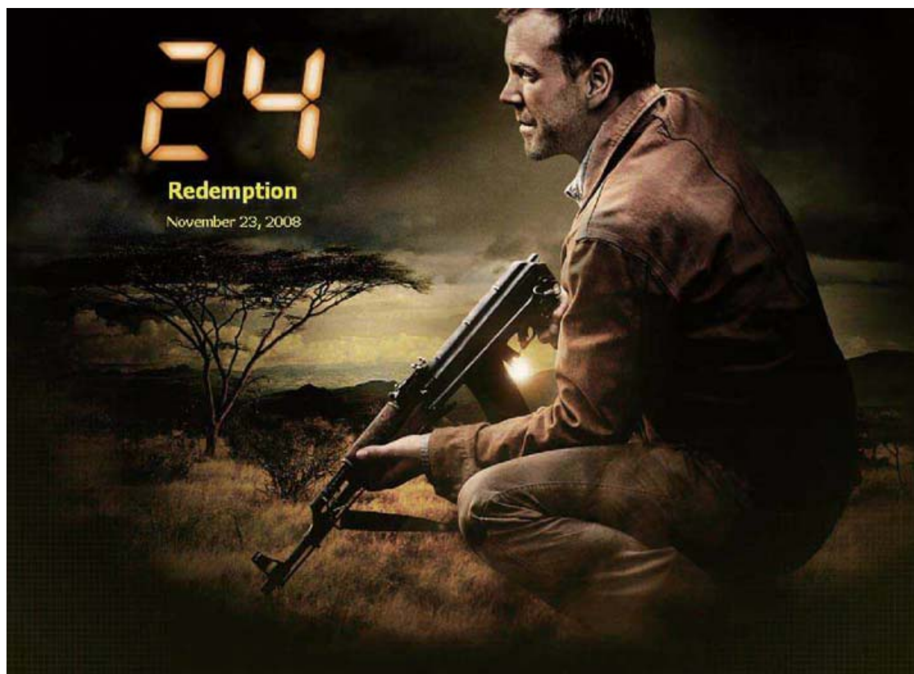
本季新登场的女主角瑞蕾，拥有一颗和杰克一样桀骜不驯的内心，却一直都在体制中收敛自己的情绪与行为，小心翼翼地维护着法律的底线，而拉里正是她的精神支柱。杰克用自己的实际行动，为瑞蕾塑造了另一个榜样。他打破了这位女特工心中所有的陈规：每一个人都有自己的选择权，做你能够的事情，做你的良知能够承受的事情。让上帝的归上帝，让凯撒的归凯撒，至于魔鬼的事，让魔鬼去处理。瑞蕾放下警徽，走进审讯室拷打犯人，这是她做出的属于自己的第一个选择。难怪拉里在剧中抱怨：我认识了瑞蕾九年时间，但在过去九个小时中她的所作所为，让我无法认同这还是同一个人！"无所顾忌甚至无所顾及的这位"女小强"，也正是因为这个举动，在接下来的S8中迎来了自己的悲剧。



▲瑞蕾·沃克，一个让观众对目标正义的边界做出思考的女主角。

瑞蕾这一角色形象在S7中的作用，并非是为了目的正义进行辩解，相反是在引导观众就“目的正义”这个灰色地带的边界的界定标准进行思考。法律的力量在于，法律不能保护这个世界所有的事情都公平正义地进行，但是法律能做到的是，在自己的管辖范围内，让一切事情以公平、正义的方式进行，这是人们愿意追求法律的原因，最终杰克也幡然醒悟，避免了犯下大错，因此他能够在本季结束之后获得一个Good Ending（尽管维持的时间很短）。人只能在自己的范围内追求正义，而人力范围之外只有“上帝”才能作出判断，任何试图染指这一“神之领域”的人，都是疯子。

杰克的悲剧，是由他介于执法者和施暴者之间（或者说是二者兼有）的特殊身分所决定的。从本质上讲，他的许多行为与恐怖分子无异，虐待女疑犯以获取情报、为了满足恐怖分子的要求而杀死无辜的顶头上司、枪击同事以保住恐怖分子的活口、入侵别国领事馆、在联合国总部屠杀大批外交人员，刺杀俄国总统……但他的目的又与真正的恐怖分子截然相反（当然每一个恐怖组织都宣称自己有着崇高的目标）。尽管杰克一直都在受到组织的迫害，职业生涯中数次流亡，但他始终没有成为体制的反抗者（没有跟随父亲离开这个“不知感恩的国家”，即便在被边缘化的情况下依然积极响应“使命的召唤”）。虽然杰克不可避免的成为了一个黑暗英雄，但与《黑暗的公正》、《守法公民》、《惩罚者》等等反英雄影视作品不同的是，杰克的敌人并不是体制的缺陷，相反他是体制本身的粘合剂和润滑剂，虽然作用无限接近于杜老板口中的“夜壶”——需要的时候拿出来用，不要的时候弃之一旁，主人甚至觉得会弄脏自己的手……



▲哪怕被放逐到了自己的国家之外，杰克仍然要为之奋战。

正是因为杰克最为纯粹的行动主义，对嫌犯就算是亲娘老子也照虐不误，人质就算是好友也拒不谈判，自己被俘就算N大酷刑也视死如归，目标就算十恶不赦只要有关键情报也可以要挟总统拿出特赦——只要doing the right thing，一切都不在话下，所以在没有从法律允许的范围内找到一种高效反恐的方法之前，显然杰克这样的不死小强才是最强大的反恐武器。然而法治的精神却又不允许这样的人与行为存在，于是在危机解决之后，杰克又会被事后诸葛亮们当作替罪羊，当威胁再度出现之后，他们又会毫不犹豫地让杰克再度披挂上阵……在这样的循环之中，杰克只能在人性的黑暗之路上越走越远，不断地遭受煎熬，变形，受创，直至消逝……这才是杰克悲剧的根源之所在。

反恐利剑 CTU

“我讨厌这个鬼地方！”

——杰克·鲍尔 Day 8: 5:00pm-6:00pm

CTU成立于1993年纽约世贸中心爆炸案之后，直接受国家安全局（NSA）国家防卫计划委员会和五角大楼双重领导。其总部位于华盛顿，在全美各大城市中均有分部。在《24》的时间线中，CTU已经是一个独立程度非常高的本土反恐单位。剧中基本上没有CIA、NSA、FBI等传统情报与执法机关的戏份，和其他部门之间的合作办案，最多也体现在共享数据库。这样的设置，毫不掩饰地表现了9/11事件之后极度右倾的美国舆论对整个国家安全机制的不信任，一个虚构的更加高效的反恐机关CTU，就在此时承担了历史所赋予的责任。



►CTU的标志。

CTU的运作是极其高效的，这一方面依赖于其高水平的人员素质，另一方面还在于其规范的运转流程和制度，它使得尽可能多的人员各尽其才，并使之有机协调，在实力受损（比如每一季必然会面临一次的恐怖分子入侵）的情况下也能继续运作，并且迅速适应新的软硬件条件和环境。

虽然Jack依靠雷厉风行与六亲不认的作风一次又一次将美国人民从死亡边缘中拯救出来（尽管他们并不知道自己曾经身处险境），但他的作为却是以法律、自由和人权作为基石的美国所不容的。在第七季季前篇《救赎》中，于非洲流亡的杰克在和当地土著儿童的共同生活中暂时找到了内心的平静，然而突如其来的战乱却又再次将这位被遗忘的英雄丢入了乱世的漩涡之中。为了拯救这群孩子的生命，他不得不用自己的自由来从美国大使馆那里换取孩子们的难民身分。在第七季的开头，杰克代表着CTU站在了曾经的受保护者们为自己设立的审判台之上，他的罪名包括在行动中虐待Ted Cofell（S1中资助恐怖分子的Cofell Enterprises公司执行长）、Graem Bauer（罗根总统的马前卒，杰克的哥哥）、Ibrahim Haddad(02年试图制造45人汽车爆炸案，是为数不多被杰克拷打之后还活下来的嫌犯)，谋杀Nina Myers（S1中的女卧底）、Marshall Goren（S2中被联邦证人保护计划看押的污点证人）与Christopher Henderson（前CTU外勤指挥，是一系列暗杀活动的幕后主使），以及吸毒和入侵某国驻洛杉矶领事馆等等犯罪行为。其中的每一条，都够让杰克“将牢底坐穿”。

正在听证会进行的时候，FBI女特工瑞蕾·沃克要求杰克参与一宗针对CIA“已故”探员托尼·阿尔梅达的调查。虽然杰克再次证明了“以霹雳手段行菩萨心肠”的必要性，而且发起此次调查的参议员布莱恩·梅耶（Blaine Mayer）也在随后发生的恐怖袭击中丧生，但CTU作为一个问题部门已经被新任女总统泰勒签署命令关闭，办公地点被查封，所有服务器被司法部永久封存。

在Day 7的战斗中，CTU作为一个官方的反恐部门已经不复存在。为了化解危机，原洛杉矶分部的三名参加听证会的成员，也是在过往剧集中的铁三角——局长比尔·布坎龙（Bill Buchanan）、克洛伊·奥布莱恩（Chloe O’Brian）和杰克再度集合。虽然他们势单力薄，资源与装备严重不足，但这个地下版本的

CTU 却可以无视来自政府的压力，也不会有内鬼的破坏。为了找到试图用生物武器为妻子米歇尔复仇的托尼，杰克建议重启 CTU 服务器。这一建议也得到了总统的同意。在 FBI 人员的加盟之下，CTU 重新投入运作，尽管这一组织并未正式复活。

在 Day 8 中，CTU 正式回归，但无论是编制还是功能都受到了极大削弱。本季中的 CTU 只是负责纽约市的反恐，并且职能仅仅是情报搜集和监控，为此 CTU 部署了可以覆盖整个纽约市区的无人机编队，而外勤行动功能已经可以用忽略不计来形容，这一切都 "归功" 于有道德洁癖的泰勒总统的改造。

纵观整季故事，第八季中的 CTU 职能最不完整，以此为平台继续奋战在国土安全一线的杰克，迎来了系列故事中的最大挑战。中东国家卡密斯坦（Kamistani）总统奥玛·哈桑（Omar Hassan）前往纽约联合国总统，美国总统泰勒将会与他签订一项和平协议。该国的极右势力也潜入美国本土，试图在协议签订前释放脏弹攻击，以及对哈桑进行暗杀。在发现其幕后黑手正是来自于俄国之后，CTU 核心成员试图将这一信息公布于众，这必然会导致和平协议的流产。为了保住一生致力于实现的政治成果，泰勒总统竟然动用总统权力对得知真相的杰克等人实施通缉，并且对媒体实施封口令。她的这种护短行为，也间接导致杰克的爱人瑞蕾被杀。在经历了此前妻子泰利被害，女友奥德丽失踪以及再度现身之后的精神失常的连环打击之后，杰克挺了下来。然而这一次，正是因为此时残缺的 CTU 已经不能提供必要的制度约束，杰克彻底走上了一条暴走的不归路。


▲瑞蕾的死成为了杰克的爆发点。



花絮

■ CTU 固定电话的铃声极具特色，很多《24》的爱好者都将其做成 MP3 放在了手机上，但观众发现它不属于任何一款世界上出售的电话设备。事实上，这个短促的四声电话铃来自于 1984 年 AT&T 公司的 Merlin 电话系统。

■ CTU 是一个虚构的组织，2002 年处理的反情报外勤局（Counterintelligence Field Activity Agency，属于五角大楼）以及国家反恐中心（National Counterterrorism Center）与其有很大的相似之处。在第七季的评论音轨中，剧中 FBI 主管拉里·莫斯（Larry Moss）的扮演者杰弗瑞·罗丁（Jeffery Nordling）就提到主演成员去 NCTC 机构采风，发现其中的绝大多数内勤雇员和特工均是《24》的忠实观众，而且行动指挥中心的布局，也像极了前五季中 CTU 的摄影棚。

■ CTU 亦出现在 FOX 旗下的其他影视作品，甚至是漫威漫画改编作品的世界观中，2004 年的漫画改编动作电影《惩罚者》（The Punisher）主角弗兰克·卡斯特（Frank Castle）的第一份工作，就是担任 CTU 特工（难怪杀人效率和生命力之顽强程度堪比小强）。在电视剧《白宫西翼》S4EP05 中，巴特列特（Bartlet）总统在得知以色列同虚构阿拉伯国家酷玛（Qumar）发生冲突之后，要求将 CTU 提高到最高警戒水平。

■在印度版的《24》中，三哥们使用了更加通俗易懂的 ATU（Anti-Terrorist Unit）作为反恐组织的名称，其主演就是就是 S8 中扮演奥玛·哈桑的 Anil Kapoor。

杰克·鲍尔和他的 "朋友们"

身为一部反恐题材电视剧，里面出现的敌人自然就是各种恐怖分子，杰克的任务归根结底就是将他们肉体消灭。每季《24 小时》的反恐行动一般都会分为两个阶段，第一阶段通常会出现两个 Boss，（惟一的特例是最新一季《再活一天》，因为只有 12 集），前半段的敌人虽然凶猛但一定是可以被消灭的，并且打头阵的一般是喜闻乐见的中东人。而真正有实力的王牌还是美国人心目中的老对手，比如俄罗斯。但最后阶段登场的敌人一定有着更隐秘的身分和杀伤力，尤其是当他们幕后主使的身分被层层揭开的时候，往往会让人觉得意想不到。

由于美国是一个移民国家，多元化的种族和文化，使得编剧在设立敌人的时候往往要考虑种族歧视问题。因此总 Boss 的设定往往还是来自内部。而这种 "自黑" 并不是一味的追求哗众取宠的效果，它也必须要必须与主流舆论之间找到契合点。包括政府捏造证据来发动对外战争、私人军企势力过大影响国家决策、"软蛋" 总统为了和平面子工程放任恐怖集团坐大等等剧情，均有现实的影子，也符合美国观众一向喜爱的政府阴谋论色彩故事。在与这些强劲对手交锋的过程中，价值观冲突也被逐渐放大。虽然这些 Boss 不可能从肉体上杀死小强，但他们的车轮战，却可以让杰克慢慢失去自己所爱的一切，让这位 21 世纪最为强大的硬汉始终处于崩溃的边缘，永远在痛苦中挣扎。下面我们就历数一下杰克·鲍尔对付过的众多反派。

蛇蝎美女——丽娜·迈耶斯

"你连叛徒都不如，你没有目的，没有原则，你甚至没有任何可以相信的东西！"

——杰克·鲍尔 Day 2: 1:00pm-2:00pm

S1 剧情中最令人惊讶的地方和最大的高潮，莫过于杰克发现一直隐藏在 CTU 中的内奸，居然是自己的的左膀右臂兼红颜知己丽娜。这个蛇蝎美女赢得了所有人的信任，而她恰恰正是以此来操纵身边每一个人，当别人产生怀疑的时候，她会毫不犹豫地痛下杀手，以此来隐藏自己的身分。甚至连杰克也一度被玩弄于股掌之间，在不知不觉中充当了其罪恶活

动的执行者，差点铸成大错。

S1 中丽娜是匪首维克多・德拉任（Victor Drazen）的内应，实际上，这个试图在洛杉矶部署脏弹的狂人只是她的众多生意伙伴之一。在此前 7 年的反恐生涯中，丽娜一直都在利用自己的高级权限将机密情报出售给在德国活动的东欧和中东的恐怖组织。也许是 S1 的这一反转太大，以至于让很多观众觉得相当牵强，后来福克斯台还专门推出了一套名为“24：Day 0”的官方前传漫画，来揭示丽娜的多重间谍身分。

即便在 Day 2 开头自己已经身陷囹圄的情况下，丽娜依然以自己掌握到的关于正在筹划本土袭击的恐怖分子马穆德（Mamud Rasheed Faheen）的关键信息作为筹码，从帕尔默总统手中搞到了特赦权，而杰克也不得不和这个杀死自己妻子的凶手再度“合作”。在危机解除之后，全体 CTU 高级官员一致建议总统不能将这个危险的女人放走，但帕尔默总统依然坚持契约精神，将丽娜流放到北非，永远不得回到美国，这也为 Day 3 的危机埋下了祸根。

在第三季的故事中，丽娜因为交易生物武器 Cordilla 再次被捕，被带回至 CTU 洛杉矶分部，而这背后居然也是这个蛇蝎美女恐袭计划的一部分。她误导杰克在 CTU 的主机设备中植入蠕虫病毒，在被电脑天才克洛伊（Chloe O'Brian）阻止之后，丽娜逃出了审讯室，试图挟持杰克刚刚进入 CTU 工作的女儿金 (Kim) 作为人质。最终杰克射伤了她，此时已经失去战斗力的丽娜，依然试图以自己所掌握的情报作为生存的条件，而杰克则用子弹进行了干脆的回答。



▲作为杰克亲密的战友，丽娜的背叛实在令人始料未及。

操纵利益的高手——马科斯

马科斯（Max）是在 S2 中登场的一名幕后主脑，他本人并没有一兵一卒，也并非是极端教义的支持者，然而却能够操纵庞大的恐怖袭击网络，在美国本土掀起了一浪高过一浪的进攻狂潮。

这个不苟言笑的德国人曾经是一名惟利是图的武器商人，他与诸多中东极端组织均有贸易往来。也正是因为原因，中情局以高额报酬利诱其提供情报，见钱眼开的马科斯自然欣然接受。不久之后，他遭到了被端掉的几个恐怖集团残余分子的联合报复，他们将屠刀伸向了马科斯的子女们，让这位父亲眼睁睁地看到自己的孩子被处决的惨状，使其灵魂永远地在地狱之中煎熬。在巨大的身心痛苦中彻底崩溃的马科斯，偏执地认为是美国政府造成了这一惨剧。他利用正在准备发动袭击的恐怖组织“第二波”（Second Wave），进行自己的报复行动。



▲马科斯是典型过度膨胀的疯狂资本家。

马科斯的计划是让“第二波”将自己掌握的一枚核弹头运往洛杉矶引爆，这个计划本身就属于天方夜谭，但马科斯硬是凭借自己的庞大的关系网和对人性的操控能力，差一点就让其变成了现实。核爆事件可以栽赃嫁祸给三个穆斯林国家，这必然引发美国针对中东的全面战争，国际油价自然会飙升，这就是马科斯可以吸引到国内石油利益集团暗中支持的原因。如此复杂的行动，没有来自内部的支持是不可能运转的。

马科斯手中的两张王牌，一是国安局局长罗杰・斯坦顿（Roger Stanton），核爆所引发的紧急局势可以让这个野心家乘乱获得更大的权力，他同时也是石油集团的代理人。另一张则是时任加州州长的詹姆斯・雷德福德（James Radford），这个政坛明星一直希望问鼎美国总统，马科斯提供的厚礼，正是使用生物武器让帕尔默总统失去履职能力，同时暗杀代总统詹姆斯・普雷斯考特（James Prescott），让州长大人的梦想能够在即将到来的选举年中提前实现。

《24 小时》与一般特工片区别开来的重要特征，便是将反恐行动的刀光剑影与政治角逐过程中的“宫斗”结合起来。民主政体并非字面意义上的“人民群众当家作主”，而是各方利益的博弈与妥协。在紧急事态情况下，各方的角逐会陷入白热化，自然有人打着国家安全的旗号，谋求个人的政治野心，破坏美国宪法赋予个人的权利。整个剧集中堪称战斗力和影响力完全不成正比的马科斯，恰恰利用了这一游戏规则的漏洞掀起了滔天乱局。

黑暗的预言家——史蒂芬・桑德

“我被我的同僚与领袖们背叛，终有一天，你也会和我一样！”

——史蒂芬・桑德 Day 3: 11:00am-12:00pm

在 S3 中使用生物武器对全美展开多点袭击的史蒂芬・桑德（Stephen E. Saunders），曾经是一名出色的 SAS 战士，在发生在 DAY1 故事线两年前的“夜幕”行动中，史蒂芬曾经与杰克并肩作战。这一计划正是由时任参议员的大卫・帕尔默亲自批准执行，目标是由杰克率领一支“德尔塔”小分队，前往科索沃干掉在巴尔干战争中犯下累累罪行的军阀维克多・德拉任（Victor Drazen），军情六处（MI6）将熟悉当地地形的史蒂芬“租借”给 6 人小队参与这次联合行动。怎料这根本就是德拉任早就布置好的圈套，这个疯子以自己的妻女和一个替身作为诱饵，待特战组“完成”目标，前往空降撤离点的途中实施追杀，只有杰克一个人脱出了重围，其余五人被全部被英美两国军方秘密列入阵亡名单。

史蒂芬正是这次行动的又一个幸存者，他落入了秘密警察的手中，被囚禁虐待了长达两年之久。期间波斯尼亚当局数次与美国政府联系，以此为筹码进行谈判，但美方一直拒绝承认组织过这次行动。在对方出示史蒂芬这个活体证据之后，他们的态度依然是“不与恐怖分子谈判”。随着该地区局势的缓和，史蒂夫作为战俘被释放回英国，此时一切也都已经物是人非。



▲当年行动中的五位队员，右上为杰克，中央的就是史蒂芬・桑德。

由于悲伤过度，妻子已经在六个月前病逝，女儿也离家出走。

作为一个完全不存在人，史蒂夫充分利用了这一身分优势和过往在情报工作中积累的人脉，寻找一切可以报复“自由世界”的方法。他从隐藏在墨西哥的乌克兰生化武器专家迈克尔·阿蒙德（Michael Amador）手中获取了高致死性病毒科迪纳（Cordilla），将其带入至洛杉矶的钱德勒广场酒店中释放，用成百上千无辜者的生命来进行自己的复仇宣言。与此同时，他还将剩下的病毒分装在11个培养皿中，操纵“信使”分别送往旧金山、纽约、西雅图、丹佛、凤凰城与华盛顿，计划同时启动，制造覆盖全美的大感染。

相对于这个目标的实现而言，史蒂芬更享受这个过程。他并不急于将病毒罐启动，相反在计划的实施中始终将部分信息交给官方，一边牵着政府的鼻子跑，一边印证美国核心价值观的虚伪与无耻。我们都知道西方世界面对恐怖活动的态度永远都是“We do not negotiate with terrorist”，绑架人质，无论提出什么条件，就算只是要赎金（哪怕只要一块钱），政府都不会同意。在具体实践中，英美两国都有协助人质家属以私人名义缴纳赎金的先例，但政府本身对此绝对否认，因为这是不可动摇的官方态度。这样的义正言辞也有其自身的道理，因为国家政体不能向恐怖分子低头，哪怕他提出的要求再简单不过。针尖大的窟窿斗大的风，今天让你撤兵，明天让你打过去，长此以往，恐怖分子岂不就成了国家的摄政王。

不过如果人质不是几个人，而是全体美国公民，政府是否还会无动于衷吗？史蒂芬将一个装有卫星电话的包裹交给特勤局，不仅是老牌探员艾伦·皮尔斯（Aaron Pierce）不敢怠慢，而且帕尔默总统在与恐怖分子取得单线联系之后，也对手上掌握有上亿人生命的这个恐怖魔头言听计从。史蒂芬的第一次要求（以立刻在某个大都会释放病毒为要挟）相当无厘头——要求总统立刻举办一个发布会（题目不限），在发言中加入“天要塌了”（the sky is falling，实际是启动病毒快递运作的暗语）这样的句子，这项要求很快就得到了满足。

美国政府一向宣称珍视个人价值，Leave No Man Behind 巴拉巴拉。有一个战友被俘，前去救援的花费和风险非常之高，甚至可能搭上更多的人的性命，究竟该不该救？标准答案是一定要救，至于行动的危险性，可以用技术性的方式进行控制，但去是一定要去的。史蒂芬给大统领阁下的第二道难题便是基于这个悖论：能不能推下一个人挡住火车（使其紧急制动），从而拯救在远处铁轨上的另5个人？标准答案自然是——无辜的人有权选择自己的生死，谁都不能替他（她）决定生命轨迹。人命不能做简单的加法，5个人的命不能用1个人的命去抵，这和“We do not negotiate with terrorists”中存在相似的考量。在发现此时CTU的最高长官赤波利（Chappelle）已经根据资金流向查到自己的下落，计划即将失败之后，史蒂芬再次以释放病毒威胁总统，要求经杰克之手（因为他熟悉杰克的行事风格）处决赤波利，并且以悬尸示众的方式来确认其死亡。



▲史蒂芬·桑德在失败后对杰克近乎诅咒式的控诉，却成为了对杰克宿命的写照。

值得注意的是，赤波利临死前尽管恐惧到双腿发抖，但他告诉小强，就算他活下去，身背那么多人命，他也没法原谅自己。这表达了他自己“愿意去死”的决定——这也是编剧的刻意美化。但如果赤波利并不愿意死呢？很显然，他不死就会有很多人死（尽管二者之间本质上并无必然联系），因此总统不得不在这问题上做起了加法，授权杰克代表另一端占据庞大数字的无辜者，合力将这个可怜的无辜者杀死了。这是暴力，还是公义？杰克的行为，究竟是符合救世英雄，还是恐怖分子的标准。

最大的讽刺是当史蒂芬要求帕尔默公布美国海外潜伏的间谍名单的时候，总统毫不犹豫地予以了否决，此时巨大的人命损失，和上百名特工的身分相比又不值一提。是否要牺牲少部分人的利益换取多数人的利益，是否要牺牲次要利益换取主要的利益，这位浑身包裹着圣人光环的总统之前的答案是肯定的，然而在此时，芸芸众生又是随时可以丢弃的牺牲品。此时你还会相信正义力量是在维护“绝大多数人”的利益吗？

从某种意义上来讲，史蒂芬是一个伟大的哲学家，他稍作经营，就让人们深信不疑的普世价值观分崩离析，展现了其极其可笑的自相矛盾与虚伪面。从行动上来说，史蒂芬更像是一个殉道者，他为每一份病毒罐安装的追踪器，并不排除是为避免灾难发生而留下的后门。CTU也正是通过追踪器，定位并且解除了其中的10个装置。在所在位置已经暴露的情况下，史蒂芬拒绝离开隐秘寓所，而是坐等逮捕（后来以米歇尔·戴斯勒的生命要挟托尼为其留出一条逃脱路线的剧情，如果去掉就好了）。他惟一的牵挂，就是女儿简（Jane），这是这个恶贯满盈的破坏者身上残留的人性。当杰克准备将简推入遭受感染的钱德勒广场酒店的时候，史蒂夫的心理防线全面瓦解，不得不主动交代了最后一枚生化装置的下落，随后被在感染事件中失去丈夫的CTU女家属特蕾莎·奥特加（Theresa Ortega）夺枪射杀。在这场蝙蝠侠vs小丑式的较量中，帕尔默与杰克赢得了胜利，但从道义上来看，他们亦是彻头彻尾的失败者。同时，约瑟芬还是一个预言家，因为他关于英雄必将被其所维护的体制所抛弃的预言，很快就在后续故事中的杰克身上应验。

棋高一着的恐怖大师——马旺

“美国人民，如果你还能或者睁开眼睛，准备推开窗户享受新的一天的晨光，那么去迎接一个完全不同的世界吧！一枚属于你们自己的核弹，在你们自己的土地上爆炸。接下来的时间中，你们的政府都要统计它所造成的伤害。当你们为了天文数字般的死亡人数掉眼泪的时候，你们也不会思考为什么这样的事情会发生，因为你们从未思考过美国的战争机器给别国人民带来的灾难。唯有这样的方法，方能使得这个因为无知所以无畏的国家反思自己的罪行。也许你们会说，我们只是普通人，我们无权决定战争，导弹的按钮也不是我们按动的，因此自己是无辜的。而我要告诉你们的是，正是你们的置身事外，你们无条件的相信传媒，默许自己的政府干涉政策的行为，才造成了我们的流血。如果这一切不被改变，那么同样的事情会继续发生。”

——马旺 Day 4: 1:00am–2:00am

如果不是最后这盘面向美国公众播出的自白录像，S4中的大Boss哈比德·马旺（Habib Marwan）的动机完全没有任何的表露。他是一名没有任何前科的土耳其技术移民。获得国籍之后的马旺在国防部承包商McLennen-Forster公司成为了一名中层管理人员，并且接触到了Dobson超持系统。这一无线设备的设计功能，是在全美核电站面临黑客攻击的情况下，对反应堆实施紧急冷却，避免核泄漏事


▲马旺不动声色的强大谋略让偏向于行动派的杰克陷于苦战。

件的发生。马旺为其加入了隐藏代码，使得超持设备可以利用超级权限劫持反应堆，造成其过载，同时还能修改控制密码，使得核泄漏无法逆转。

但无论是核电站危机发生之前还是解决之后，包括杰克在内的特工人员都无法知晓马旺的真实目标。这个心思慎密的恐怖专家一直在通过一系列毫不相干的行动，来扰乱 CTU 的注意力与具体部署。在 Day 4 开头，马旺指使手下纳威・阿瑞斯（Navi Araz）在洛杉矶圣克拉里塔 (Santa Clarita) 实施了一次火车炸弹袭击。这次与主线任务毫无关联的行动，正是为了接下来针对国防部长詹姆斯・海勒(James Heller）与其女奥德丽・雷因丝（Audrey Raines）的绑架。虽然对国家无限忠诚的海勒并没有交出核武密码，不过马旺依然通过刚刚获得的超持设备，让切尔诺贝利的惨剧成为了近在眼前的威胁。

在克洛伊领衔的技术人员暂停超持装置运作之后，马旺不惜亲自出马，将自己伪装成为技术人员，潜入位于洛杉矶市中心洛克兰大厦的国防部深度掩护数据中心，从内部再次启动超持装置。杰克和柯蒂斯（Curtis Manning）带领大批特工拍马赶到，毫不畏惧的马旺开枪引起混乱，借机成功逃脱，还在紧急通道中杀死了两名外勤人员，彪悍作风一览无余。

此时 CTU 手上惟一的线索，只剩下了抓获的两个恐怖分子约瑟夫（Joseph）和蒂娜（Dina Fayed），杰克不得不再次祭出苦肉计，让这两个同意以合作换取特赦的小喽啰将自己作为俘虏交给马旺。这一在剧集中屡试不爽的伎俩（包括刚刚完结的第九季中又用了一次），这一次却被马旺轻松识破。他将一支空枪交到了蒂娜手中，要求处决杰克。不出意料的是，蒂娜拔枪相向……马旺清理了叛徒，但却没有杀死杰克，因为他将杰克作为了下一次行动的诱饵。很快，米歇尔就收到了来自恐怖分子的电话，要求进行人质交换（用杰克换取另一名毫无价值的被俘手下），CTU 派重兵参与行动，怎料马旺根本没有现身，他已经忙于更大的计划。

由于核泄漏事件尚未平息，正在空军一号上的总统约翰・凯勒（John Keeler）无法回到地面，马旺启动了下一步计划：激活另一个隐藏在安德鲁空军基地的内鬼米奇・安德森（Mitch Anderson），偷窃隐形战机袭击总统座机。由于整个国安机制的注意力全部放在了核泄漏的紧急对策问题上，如此惊天计划的实施也无人察觉。这架叛变的战机击落了护卫机，并且造成了空军一号重伤，迫使其在洛杉矶郊外紧急迫降。早已恭候多时的马旺带领手下，从残骸中回收了此前所有袭击事件真正的目标——核武器手提箱“橄榄球”。

马旺深知“橄榄球”并不像商业大片上所描述的那样，打开之后摁动按钮之后就能实现全球“种蘑菇”，它本质上是一个指挥平台，核弹的发射需要严谨而复杂的程序。况且一旦核武器箱失窃，国家战略力量肯定会在第一时间更改全部的发射密码。马旺只是从中提取了一组密码和一枚核弹头的 GPS 特征码之后，就将其留在原地，造成自己根本对核武器控制权不感兴趣的假象，再次让空军一号坠毁成为了没有其他目的的“单一事件”。凭借自己掌握的数据，马旺命令远在爱荷华州的手下劫持一枚秘密运输的弹头，将其改造之后对准首都发射，自己则回到市区，公布自己的恐怖宣言，让自己的成为一名“烈士”。

哈比布・马旺创下了《24》整剧的几个之最：他是单个出场集数最多的大反派，本季是整个《24》中惟一没有采用“小 Boss——中 Boss——大 Boss”出场顺序的作品，马旺几乎贯穿了整个故事（最后 3 集的主要矛盾冲突是同某大国的外交冲突）。此外他也是最接近成功的一个角色，在整个一系列的行动中，棋高一着的马旺几乎都占据着上风，而且大都可以得手，即便失败，也能做到全身而退。最后，他也是全《24》惟一一个没有亲眼看到自己计划破产的匪首，直到咽气前的一刻，他依然相信即将到来核爆已经不可阻挡，挂的时候还嘴角含笑。


▲这个似乎没有任何恐怖背景的男子，却是全剧当中最霸气的 BOSS 之一。

饭桶并非我本色——查尔斯・洛根

“你是世界级的超级诈骗犯，我对你没有任何的期待！”

——杰克・鲍尔 Day 8: 3:00pm-4:00pm

在美国的政治惊悚影视作品中，围绕总统犯罪行为进行斗争是一个非常常见的故事套路。这些虚构的“全世界最有权势的人”要么一出场就露出大反派的嘴脸，要么在片子的高潮阶段才展露腹黑的本质，让主角和观众一道惊呼：“原来是你小子！”——这种戏剧性的反转，靠的就是此前对观众的误导。然而 S4 季中初登场，在 S5 中充当大 Boss 的查尔斯・洛根（Charles Logan）总统，却完全颠覆了上述的模式：自从 S4 中因为总统坠机身亡而“扶正”之后的他就在不断阻挠、破坏鲍尔的行动，在 S5 的前、中期剧情中更是各种抱薪救火，越帮越忙，但观众却从未想过他才是恐怖分子的帮凶（尽管他的所作所为的确是在给杰克实施各种 Debuff）。

举手投足间都流露着内心的虚弱与软弱，面临危机是更是六神无主，只想一味妥协的胆小鬼……这样的假总统、真饭桶，哪里有本事搞出如此之大的阴谋来？但在真相揭开之后，观众并未觉得有任何唐突之处。因为此时“查老根“阴


▲看起来愣头愣脑的洛根其实还是有着符合一个政治家特点的老谋深算。

险狡诈、卑鄙无耻，仅仅只是完成了一次“很傻很天真”，到“坏到了有些天真”的过渡。他的最大伪装，恰恰就是自己的表面的懦弱无能，让人觉得蠢到这个级别人的人是完全干不出什么坏事的，就算真的搞砸了，也是“好心办坏事”的结果。有人说撒谎就是政客的本能，而能够把谎撒到这个境界，以至于胡搞一通也不会让人觉得是他故意的，这种欺诈技术的确可以用登峰造极一词来形容了。

这个欺骗了所有人的总统，在我们面前又拥有强烈的戏剧真实：作为“买一赠一”的搭档，副总统在候选阶段本来就不能盖过未来总统的风头，傻也是为正牌总统候选人拉票的一种方式；《空军一号》中与恐怖分子谈判的女副总统将自己的地位比作是英国女王，或者是一只花瓶，美国现任总统拜登更是口无遮拦地表示自己就是一个“婊子”。几乎没有实权，完全是架空摆设的副总统，在匆忙上任之后有洛根这样的糟糕表现，也是完全正常，甚至可以说是情有可原的。洛根的人格是真实的，因为在邪恶一面之外，他始终被赋予的正面属性是对妻子的夹杂着敬畏的爱，与第一夫人之间的关系被处理成了反恐版的《深闺疑云》。洛根的所作所为都是为了维护“国家利益”，这也是被胡作非为的政客们经常被用来掩盖其不可告人秘密时所用到的词语。

洛根在 S4 中正式登场之后的几场戏，就为《24》中最有看点的一个大反派的塑造打下了坚实的基础：当身在空军一号中的凯勒总统给其打电话，告知飞机可能遭袭，要求其准备随时接任的时候，洛根吓得魂飞魄散，并且像一个孩子一样表示无论发生什么，自己都不会将手放在圣经上宣誓就职——这的确是他最真实的想法。虽然凯勒在坠机中幸存，但由于伤势太重，已经失去了履职能力。根据二十五号修正案，洛根不得不披挂上阵。原来弯弯曲曲的地位被瞬间提高之后，原本在形势一片大好中都惶惶不可终日的洛根，又变得敏感多疑，对任何有意无意间对自己冒犯的下属充满了攻击性。当他要求幕僚长麦克·洛维克（Mike Novick）召集班底的时候，得知这件事情已经提前完成之后，立刻认为自己的权威受到了挑战。麦克建议新任总统回到椭圆形办公室主持大局，洛根却以“地面不安全”为由，继续在地下当缩头乌龟，此时的他也居然还能躲得心安理得。

在 CTU 逮捕马旺行动的关键时刻，身为国家最高统帅的洛根一直都靠瞎指挥来刷存在感：CTU 准备对惟一的线索，疑犯乔尔·普拉多（Joe Prado）进行刑讯逼供，当布坎龙寻求总统授权的时候，洛根表示对方没有任何案底在身，对这样的“无辜者”大刑伺候会侵犯人权，必须要和幕僚再商量商量，造成了任务进度被一再拖延。马旺却利用这一空挡窃取了核弹的控制权，将弹头瞄准了华盛顿。已经等不下去的 CTU 决定自行动，这让洛根觉得自己的权威受到了严重挑战，怀恨在心的他命令特勤局特工将鲍尔逮捕，这次大水冲龙王庙的举动也直接造成了马旺抓捕行动的失败。

追寻着仅有的一条线索，CTU 发现为马旺工作的的一名亚裔核武专家正藏身于某国领事馆，要求对方交出疑犯从外交角度来看已无可能性。于是鲍尔决定独自潜入绑架目标，在混乱中，该国领事被自己人射出的流弹误杀。无比愤怒的洛根指责帕尔默、迈克、布坎龙与杰克居然背着自己搞出如此负面效应的行动，为了平息某大国当局的愤怒，他默许对方领事馆安全官员程志（Cheng Zhi）展开调查，结果很快就查到了自己的头上。在马旺事件结束之后，比恐怖袭击威胁更大的大国武力冲突危机摆上了桌面。程志已经找到了美国情报部门参与的证据，这时洛根只能选择全面妥协。他不顾众人的反对，决定将杰克交给某国。在有身边人提醒洛根杰克掌握着大量涉及国家安全的信息，某国可能因此而受益之后，这位小人总统想出了一个更“好”的解决方案：将杰克杀掉，交出一具尸体！为了保住杰克的性命，CTU 不得不打开正门，放任别国特工前来捉拿自己的头牌探员，然后安排一次假死来平息此事。S4 的大结局是充满讽刺性的：尸位素餐，昏招频出的洛根站在演讲台上接受公众的掌声，成为了像肯尼迪那样在危急关头力挺身而出，力挽狂澜的英明总统，而真正的救世主杰克只能一个人流落他乡。



▲他最后的下场，就是一个在权力漩涡中越陷越深的政治家所面对的必然结果。

在 S5 的开头，洛根俨然已经成为了全球反恐力量的盟主，他甚至请俄国总统尤里·萨瓦洛夫（Yuri Suvarov）前来洛杉矶签订一项合作反恐协议（这在现实世界简直无法想象）。俄国首脑团车队抵达安大略机场的时候遭到了潜入至美国本土的俄罗斯分离主义者的攻击，让人意想不到的是，这些恐怖分子从资金、装备到神经毒气，都是由洛根一手提供的。他试图用恐袭事件来制造第二个 9/11，然后借此出兵中亚地区，控制全部的产油国。在发现鲍尔握有自己的犯罪证据之后，洛根毫不犹豫地指挥整个军队与情报体系对他展开追杀行动，在最后关头被杰克施计逆转，因此葬送了政治生命。

由于这一美国建国以来最为严重的政治丑闻所带来的影响过大，参众两院并没有启动弹劾程序。洛根被迫辞去总统职位，等待他的也不是正义的审判，因为总统可以导演如此骇人的事件，必然会导致公众对美国民主制度信仰的崩溃。他将会在位于加州海登谷的总统宅邸中度过余生。这个跳梁小丑自然不甘寂寞，他居然在 S8 中凭借自己与俄国总统不错的私人关系，被泰勒总统重新启用，但小强不会再听任这个奸诈小人“我想当一个好人”的告白，阴谋再度破产之后的洛根在巨大的恐惧感驱使之下拔枪自杀。

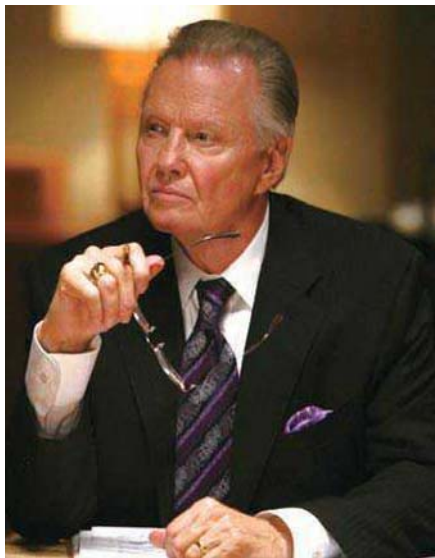
“政企不分“的恶果——乔纳斯·霍金斯

“我失去了一切，我的公司、家庭，最重要的是名誉。你知道为了让这个名字变得有意义，我付出了多少汗水与鲜血吗？”

——乔纳斯·霍金斯 Day 7: 4:00am-5:00am

乔纳斯·霍金斯（Jonas Hodges）是私人军事公司斯塔克伍德（Starkwood）的创始人与现任 CEO，在洛亚·丹尼尔斯总统任职期间，美军正深陷反恐战争的泥潭。拥有几十年军队和情报系统工作经验的霍金斯正是在这一时期创办了斯塔克伍德，他的目标并不仅仅只是将其打造为一家优秀的保安公司——这种小打小闹的合同，无法带来高额利润，更谈不上实现自己的野心。

霍金斯吸引了大量拥有军队和情报系统工作经验的人员，尤其是大量的退役士兵充当斯塔克伍德的中坚力量，不惜血本购买先进装备，利用与总统的私人关系还有超强的执行力，这家公司承包了大量的海外军事业务，成为了美军不可或缺的左膀右臂。和正规军相比，将任务外包给霍克斯的私人军企花销更少，毕竟商人会精打细算地压缩成本，降低不可控风险，并且军方无需考虑伤亡和人道所引发的舆论压力。在不到五年时间中，这家 PMC 就拥有了一流实力。Day 7 的故事线中的斯塔克伍德已经先后兼并了美国规模最大的 12 家 PMC，在私人军企领域形成了实质性的垄断。但霍金斯根本没有满足于此，这仅仅只是其野心的一个开始。众所周知，军方不能在本土展开任务，当全国性的紧急状态发生的时候，国民警卫队的力量无疑是杯水车薪。而霍金斯正是要利用这一漏洞，让斯塔克伍德成为专职国土防卫的第五个军种。然而，即将上任履职女总统泰勒在身为参议员时期，就一直主张限制 PMC 的势力，不能让这支惟利是图，完全不受军纪、道德和法律约束的亡


▲霍金斯的出现反映了美国社会对私人武装壮大的忧虑，这一点在其后也被《潜龙谍影 4》和《使命召唤 先进战争》作为故事题材加以利用。

命之徒代替军队的作用，这让霍金斯感到了极大的危机，他不得不给自己的计划提速，提前与泰勒摊牌。

为此，霍金斯与反美国家桑格拉军阀朱玛（Juma）勾结，为其袭击美国本土的行动提供训练和任务。作为回报，朱玛允许霍金斯聘请的流亡生化武器专家在桑格拉秘密研制大规模杀伤性武器，无视对方利用自己的国民充当活体实验小白鼠的事实。在霍金斯的帮助下，朱玛的非洲军团通过 PMC 的运输机潜入美国，密谋发动政变。作为一名资深情报人员，霍金斯对白宫的防御部署了如指掌，他提供情报，指引桑格拉武装分子从地道潜入美国权力的核心地带。霍金斯则坐在办公室，对着电视机观看这场自编自导的狗血大戏。

朱玛的行动几近成功，特勤局的防御土崩瓦解，泰勒总统也在女儿生命的胁迫之下被迫离开安全屋。在最后关头，拉里指挥的 FBI 救援行动逆转了整个形势。但这个结局并没有让霍金斯暴跳如雷，因为他的第二步计划，从桑格拉运来的毒气弹已经抵达亚历山大港。虽然这一消息亦被 FBI 获知，但霍金斯此时展露出的枭雄本色，让包围斯塔克伍德大楼的 FBI 战术小组也不得不退避三舍，因为他们所面对的不是手上有几杆鸟枪，几块炸药的暴徒，而是媲美快速反应部队的准军事力量，光是一堆安装在悍马车上的 .50 机枪，就能分分钟教会特工们怎样做人……考虑到巨大的无谓伤亡，当局一边下令 FBI 撤退，一边命令战机起飞，使用高爆弹与铝热剂对斯塔克伍德进行地毯式轰炸。霍金斯毫不畏惧，他要求总统召回战机，否则立刻发射导弹，然后登上专车，前往椭圆形办公室对总统实施面对面的逼宫。

身为握有生物武器发射按钮的人，数百名特工对从正门走进白宫西厅的霍金斯无可奈何，就连泰勒总统也不得不以更多的防务合同，更高的安全权限作为交换，请求霍金斯就此袖手。然而内心极度膨胀的霍金斯，却万万也没有想到在和总统表达自己的条件毫无妥协余地的时候，导弹阵地已经被杰克捣毁。特勤局干员们一拥而上，将这个手上无牌可打的老头五花大绑。

拘留期间，霍金斯被一名自称私人律师的人探视，对方交给他一枚红色药丸，告诉他此时惟一的解决之道就是将其吞下去，这样可以用自己的死来换取家庭成员的生。心领神会的霍金斯毫不犹豫地照办，很快就出现了心脏病突发症状。

在医务人员的努力之下，霍金斯从死亡线上被拉了回来，但不用这个垂垂老矣的叛国者开口，FBI 也意识到了霍金斯背后有着背景更加神秘、手段更加残忍的阴谋家。斯塔克伍德瓦解了，但新的恐怖袭击依然会卷土从来，藏得更深，更加可怖的利益集团正在计划着新一轮的趁火打劫。此时已经没有说谎理由的霍金斯表示自己只是一枚棋子，自己所施行的是十二个神秘人在背后所发出的指令。虽然自己并不知道他们的身分，不过能够提供一些关键线索。如果需要合作，就必须由泰勒总统为自己签署豁免文件。

尽管自己的儿子正是死在了霍金斯的手上，但以大局为重的泰勒还是同意了条件。而当联邦执法官将新的身分证明文件交到霍金斯手上，他彻底崩溃了。因为他已经不再是声名显赫的乔纳斯·霍金斯，而是无名鼠辈罗伯特·缇佩特（Robert Tippet），因此也有了本段开头的这段疯狂的怒吼。翻看着空空如也的皮夹中惟一获准保存的家庭照片，霍金斯意识到了自己永远也无法和家人见面，余生都将在一个陌生人的皮囊中度过。不过他的悲伤并没有持续太久，因为泰勒总统的腹黑女儿奥莉维亚为了给哥哥报仇，聘请杀手在囚车底部安装了一枚炸弹。随着一声巨响，霍金斯和他的王朝一道灰飞烟灭。



▲在失去了所有筹码后，身陷囚牢的霍金斯也失去了他的霸气。

伟人的自我堕落之路——阿丽森·泰勒

如果说帕尔默和洛根可以作为好总统和坏总统的代表人物的话，那么 S7 中登场的阿丽森·泰勒，则是一个人物性格发展轨迹更加复杂，更加具有变数的一个领袖人物：她完全有成为比帕尔默还要高尚的总统的机会。在第七季中，编剧用大量的笔墨来渲染泰勒总统作为贤妻和慈母的一面，她对丈夫的温存和疼爱，对女儿的呵护和救助，甚至在恐怖分子攻陷白宫时，她宁可牺牲自己的性命也要去换回作为人质的女儿的安全。女性的天性，让她更能在反恐所引发的道德危机中能够尊重生命，坚持人性的底线。同时，有情有义的泰勒总统又坚守信仰，在原则问题上决不妥协，不惜一切代价捍美国的价值观。这是一个凸显美国正统价值观的人物，作为总统，爱臣民，爱家庭，当国家利益与家庭利益和个人政见相左时所需要作出的抉择，让这个人物具有了人性的高度。身为幕僚长的女儿导演的政治丑闻曝光之后，这位伟大的母亲毫不犹豫地采取了大义灭亲的方式来维护司法公正。在这场生命中最漫长一天的战斗中，泰勒失去了儿子和女儿，丈夫永远也不会原谅妻子大公无私给这个家庭带来的永久伤害。但是在第八季的后半段，她却为了一份和平协议，而自甘堕落成为了洛根这样的卑鄙小人，她的命运轨迹让人唏嘘不已。


▲如果说洛根的堕落是玩弄权术的政治家所面对的必然结果，那么泰勒总统的晚节不保则让人感叹于“圣人”的难为之处。

在 S8 的开头，美国与卡密斯坦（Kamistan）


▲泰勒总统在探望她受到枪击的丈夫，或许她的内心在这一刻已经发生了变化。

共和国达成了一份和平协议，新掌权的鸽派领袖奥玛·哈桑（（Omar Hassan）同意放弃核计划，换取美国的经济援助，这将极大缓和伊斯兰世界与西方的关系。而这一局面，将是宗教极端主义者与老对手俄罗斯所不愿意看到的。在两国谈判过程中，泰勒和哈桑（Omar Hassan）建立了深厚的友谊，他们在联合国总部内的再度见面，更像是一对老友之间的重逢。他们所不知道的是，恐怖分子已经秘密潜入纽约，他们的目标很简单：暗杀哈桑，阻止协议的签订，将矛盾再度激化。

S8 中的 CTU 面临着人手不足、资源分散、外勤力量被严重削弱等等一系列的问题，在极端困难的情况下，杰克依然挫败了汽车炸弹袭击、核放射源攻击，然而百密一疏，哈桑依然不幸被俄罗斯指使的极端分子残忍割喉处决，卡密斯坦极右翼势力的重新掌权已经不可避免，此时的和平协议俨然就是一张废纸。失去爱人瑞蕾的杰克试图将俄国斯参与恐怖活动的证据公布于众，这必然会导致卡密斯坦成为对立阵营的盟国。一意孤行的泰勒不惜用战争来威胁卡密斯坦的代表——哈桑的遗孀完成协议，同时动用权力阻止真相的泄露。

相对于那些被大财团的政治献金送进权力中心的当权者而言，泰勒几乎堪称为一个完人，她并不是洛根这样满口仁义礼智信，躬行爱国爱民之准则，装作一副盛世明君的形象，背地里却小肚鸡肠，在权力面前极端偏执的阴谋家，但最终的所作所为却毫无二致，甚至联合洛根与自己一道筹划阴谋。没有私心，这也恰恰是泰勒自己从一个伟大的爱国者沦为一个卑鄙的爱国贼的人性缺陷。因为如果仅仅是谋求私利，人是会有不安的，哪怕是坏人，只要是人，就难免受到内心的折磨。而为国家牺牲了一切的泰勒，却真的以为自己违反个人底线的行为，也是在为国家利益所进行的自我牺牲，她的精神世界始终被崇高感所填充，即便是执行 S8 最后阶段丧心病狂的掩盖行动，内心也不会产生丝毫的愧疚感。面对同样的困局，也许 S7 中的泰勒能够做出正确的抉择。然而她失去了自己的家庭，她不再拥有一个慈祥母亲与合格妻子的身分，母性和同情心已经消弭。在正义与良心这道没有标准答案的选择题上，视和平协议为最后一根救命稻草的泰勒放弃了原则，用不义去实现所谓的正义。然而用牺牲部分群体利益的手段，去维护所谓“国家利益”，看似崇高神圣的目标遮盖了手段的不义，程序正义因此荡然无存，实体正义更无从谈起。

结语

我反对暴力，因为当暴力被用来做善事时，善事也仅仅是暂时的，而它产生的罪恶却是永久的。

——圣雄甘地

作为一部历经十三年的电视剧，观众的变化，编剧的质量，FOX 台对其的定位，都导致了《24》不可能经久不衰。最新一季《再活一天》已经从原先的 24 集压缩至了 12 集，从收视率上看，也从原本万人空巷的热播剧，沦为了一部小众作品。但在剧集高开低走，漏洞与狗血情节数不胜数的背后，杰克性格发展的推进过程是清晰的：《24》如同一部现代反恐题材的希腊悲剧，杰克正是演绎了一个堕落英雄的悲歌。

S1 刚刚出场的时候，杰克还是穿戴讲究、事业稳定的上班族（只不过工作对象是常人难以想象的）。在反恐战场抛头颅洒热血的间隙，他还能回到家中享受的家庭的温暖，还有着属于一个“正常人”的生活。然而自己工作的性质——用“正义“的肮脏手段来反击来自“邪恶”的肮脏，让他在之后每一季的故事中都失去了身为一个正常人所应该拥有的东西：家庭、同事、挚友……在 S4 的结尾，他连自己的身分都被夺走了。而这仅仅只是反复无常的命运之神正式玩弄这位英雄的开始。

杰克的工作，就是充当一个维护国家安全的牺牲品，甚至可以接受因此被自己所努力维护的体制抛弃。当自己在万里之外的某国被严刑拷打的时候，美国政府从未考虑过伸出援手。他之所以能够在 S6 中被飞机接回国内，也并非是新任总统良心发现，而是为了满足恐怖分子的复仇要求。他更没有想到自己会被自己努力维护的这个体制送上审判台。S7 中面对咄咄逼人的参议员，杰克已经无力辩解，他完全放弃了自己。

相对于肉体上的痛苦，S8 中瑞蕾的死，将杰克仅有的人性之弦折断。季终阶段他大开杀戒的背后，是信仰的崩塌。惟一能缓解他麻木的人，只剩下奥德丽，不过这位曾经的爱人，依然在 S9 中香消玉殒，杰克的人性价值已经突破了谷底。此前杰克曾经面对无数的伦理困境——无论做出任何选择，都会面临几个道德命令之间的明显冲突，如果遵守其中一项，就将违犯另一项的情形。杰克之所以为杰克，是因为他总是能够以任务为优先考量，做出自己可以承受的抉择，却不知道自己在解决一个问题的时候，却又在制造着更多的悲剧。无论如何抉择，都可能只是下一场困局的铺垫——杰克的困境，也是站在他身后的美国政府在反恐问题始终也走不出的困局。

国家安全与道德正义，他们相互依存，却又无比相悖，抉择相当困难，但对结果的判断却相当容易。因此没有人会跳出这个困局，想想究竟是什么原因导致了这样的困局——至少目前的人类文明对此的确是无解。于是杰克们只顾眼前的草率抉择，只求度过当下的危机。关于上述矛盾的取舍，《24》的编剧在拥有清晰判断（以暴易暴，不走手段）的同时，对杰克的悲惨命运也是寄予同情的态度：这个世界不能缺少杰克·鲍尔，正如不能够缺少法律一样。理性与感性缺一不可，它们都是人性的两极，正是因为二者的并存，世界才显得没有那么冰冷。每个人心中都有个天平，彻底倒向道德法律或者良心正义的人，才是真正的疯子。至于接下来更深层次的探讨，我们只能去《24》创作团队的另一部热播剧——《国土》（Homeland）中去寻觅了。



▲第九季的短暂尝试为杰克留下了一个悬而未决的命运，这位英雄的前路通往何方，我们或许再也无法得知。

小编与上帝

《游戏·人》第56辑 读者调查

1.您觉得《游戏·人》中哪些文章比较吸引眼球?
2.您对《游戏·人》的内容安排有什么建议?
3.您希望《游戏·人》多刊登哪种类型的文章?



不知不觉已经来到了寒冷的冬季，编辑部所在城市虽没有北方的严寒，但凛冽的寒风依然在提醒我们季节的更迭。每年进入岁末都会有一大波游戏狂潮来袭，各大厂商纷纷拿出了看家大作。玩家们在品尝游戏盛宴的同时，也别忘了关注那些游戏背后的故事，这时一本《游戏·人》必将是你最好的选择。

Email DuoMaxwell

看《游戏·人》已经不知道多久了，只记得创刊的时候还是未临高考，而今已年近而立。前10期有7本不知所踪，所幸10期以后全都还在。时不时还会抽出一本旧刊翻看，看着那些业界秘闻，读读那些青春洋溢的游人小说。每周年被限号的时候，地铁上的最佳读物就是游戏人了。说到小说，我非常非常得希望《游戏·人》能考虑促成小说攻略的回归，无论是当年UCG上的连载，还是后来的独立刊物，都非常吸引我。相信一定也有很多人跟我一样。小说攻略的存在，使一些尚未玩到或者准备去玩（当然首先要不怕剧透）的玩家们，能从另一个角度领略游戏的魅力，即使玩不到该作品，也能从小说中感受一部优秀作品的剧情冲击。

另外就是对游戏人提出的批评了，最近几期的错字，语句不通，还有文章的逻辑错误明显的增多。比如本期71页游人小说中左起第6段最后一句："因为当上军训标兵而晒的黝黑的顾宸依旧白皙清秀的她，双方都有些错愕"，明显缺失了几个词。以及75页中败亦犹胜中提到："校二队与土木工程比赛的当天"，前文才提到新闻队与土木工程的比赛，这里再次出现土木工程完全摸不到头脑，看到后文才发现这里实际应该是生物工程系。

关于游戏议会栏目中，对于炉石传说解析的一文，前面洋洋洒洒的文字诚然让我更多的了解了这个因魔兽而喜爱的游戏，作为一个魔兽世界的玩家，看到这样的文章总是能找到各种共鸣。但是，文章最后一部分，关于最近刚刚开放的PVE冒险模式，纳克萨玛斯的段落，文字内容几乎就是全搬官方文本这点，实在让人无法接受。既然已经成文，我们希望的是从其他的角度去看到点评，而不是官方的那个看到过无数遍的文字。



最后衷心祝愿游戏人越来越好，《游戏·人》，敢出敢买！



感谢这位忠实读者的来信，说起来《游戏·人》的年龄也已过十载，其中经历的转变与艰辛相信各位读者朋友都和我们一样深有体会。由于内容的定位与UCG不同，所以《游戏·人》里收录的文章范围更广，可读性也更强。至于游戏剧情小说部分来信反馈的读者不少，我们也在紧锣密鼓地筹划当中，在本期《游戏·人》里就会和读者朋友们见面。至于您来信中提到的错误问题我们也会抓紧改正，编稿的工作安排也会交给对文章描述内容相对熟悉的编辑，尽量确保同样的问题不会再犯。最后就是希望读者朋友们多多支持《游戏·人》，在这里你会找到另一种游戏的快乐。



Email fengxue

不知不觉关注UCG已经五年多了，虽然算不上老资格的读者，但是相关的周边杂志却一本不落。有时因为工作繁忙错过了购买的时机，也会到网站进行网购。久而久之成为了一种习惯，现在对我而言不玩游戏没关系，但是不看杂志总感觉少了点什么。买了这么多的杂志，其中《游戏·人》应该是我最喜欢的。即使好多游戏都没有亲身体验，但是通过内容丰富的文章却能够让我找到令外一方净土，每次读起来都有不同的感受。最后希望《游戏·人》越办越好，给玩家们带来更多优秀的文章。



看来《游戏·人》中的文章质量已经深的人心了，尤其是对于现在那些没有时间玩游戏的朋友而言，一篇关于游戏深层内涵的文章往往比一篇攻略来的更有意义。这也是当时《游戏·人》创刊的初衷之一。所选的文章也都尽量保证类型丰富，以此来满足更多的玩家需求。如果有关于文章题材方面的建议，也请读者朋友们多多来信交流。

Email liuxiao

最近《火影忍者》漫画的完结让本人有些伤感，虽然后期拖沓的剧情令粉丝们怨声载道，但是真正迎来最终话的那天我还是忍不住留下了泪水。因为"火影"陪伴我走过了最美好的学生时代，也见证了自己青春的足迹。相信有不少读者朋友也和我有同样的感受。看过UCG中乐小游同学写的《火影忍者 终极忍者风暴 变革》的攻略后，感觉非常不错。里面充满了对"火影"深深的喜爱，让我们这些火影迷产生了不少共鸣。同时希望《游戏·人》中能够收录一些关于《火影忍者》的文章，游戏或者动漫的都可以，算是给这部伟大的作品画上个完美的句号吧。



看到您的来信小游不禁想起当时看最终话时难过的心情，诚然，属于民工漫的"火影"精彩程度早已不能和当年媲美。但是对于一路追过来的我们而言，那却是一份无法割舍的情感。不过以岸本齐史的说法来看，《火影忍者》想要真正画上句号恐怕为时过早。估计后续的篇章早已在作者脑中勾画出了蓝图。至于相关的文章方面我们也会抓紧努力，争取给各位火影迷一个满意的答复。



终于步入2014年的最后一个月份了，小编所在的城市也终于在一夜之间由闷热的夏天转变成了寒冷的冬季，每天早上想起床时都会被“被窝兽”这个恐怖的怪物压制得毫无还手之力呢！哈哈，不开玩笑了。说来一转眼就要到圣诞节了，这期间不少欧美商家都会大打折扣促销，特别是游戏主机和游戏光盘等等，绝对是平时不可能见到的惊人低价哦！各位还在犹豫要不要入手次世代新主机的同学们可千万别错过这次机会，赶紧找上代购买买买啊！

序号	曲目	出自	演唱者
01	I'll remember you	游戏《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》片尾曲	吉田このみ
02	GOLDEN GIRL	日剧《女性决不容许》主题曲	生物股长
03	Dragon Night	—	世界末日
04	Buntes Volk	—	Faun
05	究极幻想	网游《最终幻想 XIV》战斗曲	—
06	Fallen	TV动画《心理测量者 第二季》片尾曲	ryo（supercell）EGOIST
07	足音～Be Strong	日剧《信长协奏曲》片尾曲	Mr.Children
08	怀かしい梦	游戏《世界传说 梦幻同盟》片尾曲	中川奈美
09	彼岸花	游戏《零 濡鸦之巫女》第一主题曲	AnJu
10	鸟笼 –in this cage–	游戏《零 濡鸦之巫女》第二主题曲	天野月
11	M@STERPIECE	剧场版动画《偶像大师》主题曲	765PRO ALLSTARS
12	プリンシプル	剧场版动画《玉子爱情故事》主题歌	洲崎绫
13	Time to Say Goodbye	TV动画《RWBY》第二季主题曲	Casey Lee Williams



《游戏·人》第五十六辑音乐收藏介绍

1 I'll remember you

作词：Falcom jdk BAND　作曲：Falcom jdk BAND　演唱：吉田このみ

今别れの时 果てしない行く先に 仆ら 约束を交わそう
たとえもう二度と会えないとしても……
I'll remember you

ライノの花が笑く顷出会い 夏の空 星数えたね
深くなる秋と同じ早さで近づいてゆくよ

互いの距离に戸惑いながら 打ち明けた 梦 生い立ち
生まれたことさえ知らない2人が 绊结んでゆく不思议

爱しているとか 言叶じゃなく感じている
响きあうその鼓动 一つになる

今别れの时 手を振る君の泪 胸に焼き付けておくよ
たとえもう二度と会えないとしても……
I'll remember you

ライノの花は知っていたのか 出会いの先に待つものを
再び笑くため その日のためだと 花ひらひらと舞い散る

信じているとか 言叶じゃなく感じている
响きあうその鼓动 力になる

今别れの时 远くなるその背中 胸に焼き付けておくよ
たとえもう二度と会えないとしても……
I'll remember you

思い出そう いつも 最初の照れたような笑颜 闻こえてた明日への鼓动 あの日々

今别れの时 别々の道をゆく仆ら まっすぐに进もう
たとえもう二度と会えないとしても……

今别れの时 果てしない行く先に仆ら 约束を交わそう
たとえもう二度と会えないとしても……

忘れはしない 描いた轨迹は本物の仆ら
You'll remember too……



现在 是离别的时刻
面对前方漫漫长路 让我们许下一道“约定”
纵使我们再也无法相逢
I'll remember you

在莱诺花开的时节相遇　一起数过夏夜的繁星
当深秋的巩音传来　你我也逐渐靠近
还没掌握好彼此的距离　便开始倾吐理想与身世
原本陌生的彼此　羁绊怎能如此牵连加深
不是透过话语　而是用感觉来确认彼此的爱
互相共鸣的鼓动　如今将合而为一

现在 是离别的时刻
挥手的你眼中的泪水　将深深烙印在我心中
纵使我们再也无法相逢
I'll remember you

莱诺花是否都了然于胸　在相遇之后会发生什么
花瓣旋舞飞散　都是为了再度绽放的那一天
不是透过话语　而是用感觉来确认彼此的信任
互相共鸣的鼓动　如今将成为我的力量

现在 是离别的时刻
你逐渐远去的背影　将深深烙印在我心中
纵使我们再也无法相逢
I'll remember you

总是回想起　初识时羞涩的笑容
从那天起　便已听见走向明日的鼓动

现在 是离别的时刻
走上不同的道路　我们仍要笔直向前
纵使我们再也无法相逢
I'll remember you

现在 是离别的时刻
面对前方漫漫长路 让我们许下一道“约定”
纵使我们再也无法相逢
我也不会忘记
描绘出的轨迹　象徵着真正的你我
You'll remember too



秋沙雨推荐

《I'll remember you》原本是打算在《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》的最后，作为后话的片尾曲来使用，但是近藤社长在听了这首曲子之后，最后决定把它作为献给克洛的曲子，放在终章之后。玩家们见证了两人从相识、交心到分别，这九个月以来的种种在片尾曲响起时都跟随着歌词一起一一浮现。在莱诺花飞舞的季节里相遇的两人，最终只有一人迎来了第二年莱诺花的盛开。正如同歌名《I'll remember you》，黎恩永远也不会忘记这份伤痛，但是即使无法再彼此携手前进，他也绝不会让他的心意白白浪费，哪怕现在他身上有着再多的身不由己，他也会遵循他的话语，只管不断向前。

2 GOLDEN GIRL

作词：吉冈圣惠　作曲：吉冈圣惠　演唱：生物股长

明日へと続く地図はいつだって　その胸の中にあるから
泪振りはらって　笑颜振りしぼって　君は飞び出すよ　全速力で
めくるめく　朝の街すり抜け　君は走り出す
梦と现実をカバンに诘め込んで
「叶えたい」　君は　はにかんで言った
真っ直ぐな瞳　风がその长い发にKissした
ささやかな言叶しか　君に届けられないんだけど
ひとりじゃないって言うよ　一番の味方でいたいよ
果てしなく続く日々に乘り込んで　谁よりも颃张ってる君は
今日を抱きしめて　明日に恋して　前だけ见てる
未来へと続く今日を乗り越えて　まだ见ぬチャンスが君を待つよ
憧れの场所へ　たどり着く时も　そばにいたいよ

君らしくいて　笑颜のままで
君らしくいて　全速力で
変われない　自分にいらだって
君は雨の中　少しだけ泣いてるように见えたよ
「止まれない」　信号が変わったら　君は步き出す
いつも自分に负けたくないのと

恋に破れた日には　君が笑い飞ばしてくれたよね
少し怒ったけどすぐ　ふたりで泣きながら笑った
明日へと続く地図はいつだって　その胸の中にあるから
泪振りはらって　笑颜振りしぼって　君は飞び出すよ
明日へと続く道につまずいて　伤だらけかもしれない　だけど
どんな时だって　心饰らずに　胸张っていくよ

君らしくいて　强く优しい
君らしくいて　全速力で
Be as you are.
Looking for THE GOLDEN GIRL in your mind.　La La La...
明日を信じ续ける君は　谁よりも颃张ってる君は
现在を抱きしめて　未来に恋して　前だけ见てる
明日はどんなことに出会える?　どんな世界が君を待っているの?
憧れの场所へたどり着く时も　そばにいたいよ
君らしくいて　笑颜のままで
君らしくいて　全速力で

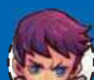
迈向未来的地图一直藏在你的心里
擦干眼泪 绽放笑脸 你用尽全力奔向未来
脚步轻盈地穿过早晨的街道 你向前奔跑着
把梦想与现实统统塞进行囊
你害羞地说着要实现梦想
坚定的眼神 微风亲吻着你的长发
我只能向你传达一些微不足道的话
你并不是一个人哦 我会是你最忠实的伙伴
日复一日的时光当中 你比任何人都要努力
拥抱现在 展望未来 永远面向前方
跨越连接着未来的今天 隐藏着的希望正等待着你
当你到达梦想之地时 我想一直在你身边

做你自己 保持着微笑
做你自己 拼尽全力
为没有任何改变的自己而焦急时
我好像看见你在雨中哭泣的身影
但当信号灯变成了“不要停下”时 你向前出发
口中说着 无论何时都不要输给自己

我恋爱宣告失败的那天 你却对着我大笑起来
虽然有点生气 但那之后两人却一起又哭又笑的
迈向未来的地图一直藏在你的心里
擦干眼泪 绽放笑脸 你用尽全力奔向未来
被堵在迈向未来的道路上 也可能会遍体鳞伤
但无论何时 不要掩饰自己 自信地往前走吧

做你自己 坚强而温柔
做你自己 拼尽全力
Be as you are
Looking for THE GOLDEN GIRL in your mind.　La La La...
相信明天会继续 比任何人都要努力的你
拥抱现在 展望未来 永远面向前方
明天会出现什么 前方会有怎样的世界在等待你
当你到达梦想之地时 我想一直在你身边
做你自己 保持着微笑
做你自己 拼尽全力





乐小游推荐

自从2006年3月15日以单曲《SAKURA》正式出道以来，这个三人乐队就凭借一首广告歌曲迅速走红。时隔八年生物股长早已积累了众多的粉丝，而处于鼎盛时期的他们近几年却逐渐淡出了人们的视线。于2014年11月12日发售的第29首单曲《GOLDEN GIRL》，再次让歌迷们听到了那清澈干练的嗓音。该曲也是由吉冈圣惠亲自作词作曲，新单曲已经被确定为深田恭子主演的电视剧《女性决不容许》的主题曲。整首曲子以轻快的旋律展示了当代女性能够独当一面的坚强性格，旋律简洁却令人印象深刻。



乐小游推荐

继今年发行了《スノーマジックファンタジー》、《炎と森のカーニバル》两首单曲之后，世界末日再接再厉，于2014年10月15日发行今年团体的第三张单曲《Dragon Night》。这次新单曲的音响监制人由知名DJ——Nicky Romero担当，收录的两首CW曲分别是《MAGIC》和《Love the warz rearranged》。这次的单曲同样分为A和B两种限定版本，笔者觉得这次《Dragon Night》初回限定版A的封面更有特色。《Dragon Night》会以三版本形式发行，限定版A和限定版B价格都为1944日元，通常版为1296日元。这次限定版性价比很高，比通常版多收录九首现场live音源，另外限定版A和限定版B收录的九首现场live音源也有所不同。

3 Dragon Night

作词：Fukase　作曲：Fukase　演唱：世界末日

今宵は百万年に一度太阳が沈んで夜が访れる日
终わりの来ないような战いも今宵は休战して祝杯をあげる
人はそれぞれ「正义」があって、争い合うのは仕方ないのかも知れない
だけど仆の嫌いな「彼」も彼なりの理由があるとおもうんだ
ドラゴンナイト　今宵、仆たちは友达のように歌うだろう
ムーンライト、スターリースカイ、ファイアーバード
今宵、仆たちは友达のように踊るんだ

今宵は百万年に一度太阳が夜に游びに访れる日
终わりの来ないような战いも今宵は休战の证の炎をともす

人はそれぞれ「正义」があって、争い合うのは仕方ないのかも知れない
だけど仆の「正义」がきっと彼を伤付けていたんだね
ドラゴンナイト　今宵、仆たちは友达のように歌うだろう
コングラッチュレイション、グラッチュレイション、グラッチュレイション
今宵、仆たちの战いは「终わる」んだ

ドラゴンナイト　今宵、仆たちは友达のように歌うだろう
ムーンライト、スターリースカイ、ファイアーバード
今宵、仆たちは友达のように踊るんだ

今晚是每百万年一遇 太阳下沉黑夜来访的日子
没有终结的战争在今晚也停战来祝贺了
人们有各样的「正义」，争吵可能是不能避免的事吧
但是我认为我讨厌的「他」也有成为他的理由
Dragon Night 今晚，我们像朋友般高歌
Moonlight Starry Sky Fire Bird
今晚，我们像朋友般起舞

今晚是每百万年一遇，太阳在黑夜中游玩的日子
没有终结的战争在今晚也点燃了象徵休战的火

人们有各样的「正义」，争吵可能是不能避免的事吧
但是我的「正义」一定伤害他了吧
Dragon Night 今晚，我们像朋友般高歌
Congratulations Congratulations Congratulations
今晚，我们的战争「完结」了

Dragon Night 今晚，我们像朋友般高歌
Moonlight Starry Sky Fire Bird
今晚，我们像朋友般起舞

4 Buntes Volk

作词：Faun; Michael Rhein　作曲：Faun; Michael Rhein　演唱：Faun

Nachts durch das Tal
als die Sonne sank,
ging ein buntes Volk
und ein Gesang.
Mir war so fremd ihr Lied
und vollig unbekannt
doch ihre Melodie
hielt mich im Bann

Durch das Tal
sahst du die Spielleut ziehn,
halb Weise und halb Narr'n
verehrt und angespien.
Und von deiner Welt
die dir groβ und wichtig schien
konntest du seitdem
die Grenzen sehen

Zieh mit dem Wind

und spür die Freiheit wieder
folg diesem Lied
denn bose Menschen
kennen keine Lieder

Madchen: Seit jener Nacht
ist nichts mehr wie es war
und es ist lange her
dass ich die Heimat sah
Mit Liedern zieh'
ich nun durch eine Welt
in der als hochstes Gut
die Freiheit zahlt

穿过夜间的山谷
随着太阳上山
那里有一群丰富多彩的人民
就像一首歌曲
我却对这首歌歌如此陌生
虽然如此地陌生
但他们的旋律
却拥抱着我的信仰

穿过山谷
你将看到如梦的地平线
人们用自己的方式
朝拜他们的信仰
但在你的世界里
最重要的依然是你
你若能心存信仰
便能看到那世界的尽头

随风描绘吧

可以再次感觉到自由
这首歌之所以美妙
是因为拙劣之人
不知道何为"歌曲"

在那一夜
我早已忘却一切
在那段时间里
我仿佛要看到了家乡
却只能用歌声纪念
如今的我们遍布世界
数不胜数
无穷无尽




大汉推荐

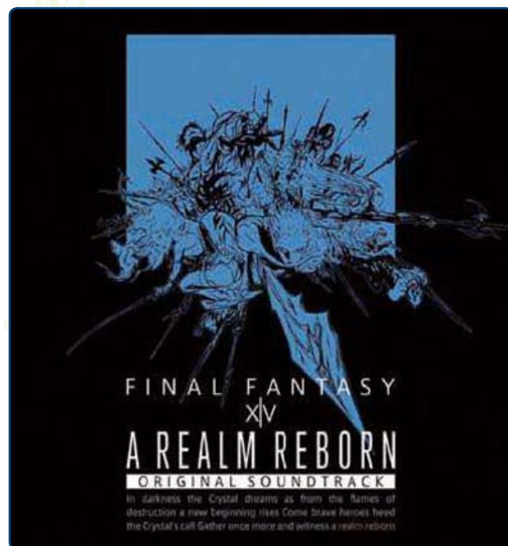
这首歌来自德国中世纪民谣乐队"Faun"。Faun是希腊神话农牧之神的名字，这个乐队的音乐大多也带有着古朴的中世纪民族风彩。而民族风格在这首曲目中表现的最为显眼，女声淳朴自然、男声粗犷浑厚，但是在合唱部分却意外得让人记忆犹新，结合中世纪乐器打出古雅的节拍，人声显得格外浓郁芬芳。简单的曲调也是朗朗上口，让这样一首与我们距离如此"遥远"的德语歌曲也能够让人感受到一种向往自由的信仰。

5 究极幻想

作曲：祖坚正庆


大汉推荐

《FF》系列"的音乐质量素来是毋庸置疑的，这一点即使是在网络版上依然得以延续。这首《究极幻想》出现在主线剧情后期的究极兵器战，主角一行千辛万苦战到帝国基地，与帝国军军团长"漆黑之王狼"所驾驶的远古兵器"アルテマウェポン"展开殊死较量，整个游戏的剧情在此推向高潮。在这段BGM中，爱好人声合唱的音乐制作人祖坚正庆先生充分地发挥了这一喜好，使这场战斗的厚重感以及气势完美的表现，丝毫不亚于其他《FF》系列"作品的终盘BOSS战音乐。





6 GOLDEN GIRL

作词：ryo（supercell）　作曲：ryo（supercell）　演唱：ryo（supercell）EGOIST

All is calm All is bright
啜く天使は堕ちて
优しく食むわ あなたの全てを
It's my guilty

気づく
目を见开いてる
仄青い混凝土
冷たく私を
Call my name and give me a kiss
そして抱きしめて
あなたのいないその体で

吐き出したその生命は
まだ形を残しているわ
红く鲜やかな永远が见えて

邻でそれは歌いだす
What was I born for
ねぇ　私を爱して
离さないから

Hello mmmmmyyyyy name iiiiiiissss

烧けつくような渇き
愈されず曝る
绯色に染まって
私をあざ笑う　この手

やがて
音も闻こえない
息を潜めたの
その目の泪に
Call my name and give me a kiss
まだ引き返せるの?
血も匂わないその体で

剥离したその硝子を
溃して滴るまま饮み込んだ
鲜やかな永远が见えて
邻でそれは歌いだす
What was I born for
ねぇ　私を爱してくれると
言うの?

それが私を呼ぶてび
反应える本能に
この身を委ねて
Call my name and give me a kiss
そして抱きしめて
あなたのいないその体で

欠片になるまで爱して
吐き出したその生命は
まだ形を残しているわ
红く鲜やかな永远が见えて
邻でそれは歌いだす
What was I born for
ねぇ　私を爱して
满たされるまで
私の全てが
绽ぶまで

万物归于平静 世界充满光明
低语着的天使逐渐坠落
我会温柔吞噬你的一切
这是我的罪责

回过神来 睁开双眼
微青色的结晶
已将我冰冷覆盖
呼唤我的名字并给我一个吻
然后抱紧我
用那早已消失的躯体

喷涌而出的生命
仍残存着形态
见证着鲜红艳丽的永恒
在一旁轻声吟唱
我为何而生?
呐 你要爱我
永不离开

你好 我的名字是

像是要灼烧一切般的干渴
仍未痊愈 便急切啜饮
双手染上绯红的你
却在此嘲笑着我

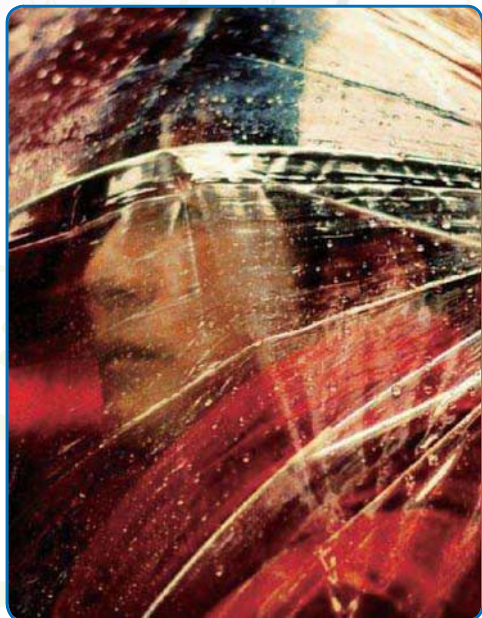
再也听不见
眼泪悄然滑落
呼唤我的名字并给我一个吻
还能够挽回吗
就算这具身躯早已毫无血腥味

将被剥离下来的玻璃碎片
趁着刚熔化便一饮而尽
看着鲜红艳丽的永恒
他在一旁轻声吟唱
我为何而生?
呐 你能够说你爱着我吗

每当你呼唤我的名字 应答呼
唤的本能
我将身心交付于此
呼唤我的名字并给我一个吻
然后抱紧我
用你那早已消失的躯体
爱着我直至化为碎片
喷涌而出的生命
仍残存着形态
见证着鲜红艳丽的永恒
在一旁轻声吟唱
我为何而生?
呐 你要爱我
直至我生命满溢
直至我的一切全部绽开


时雨推荐

supercell再次为《心理测量者》制作的ED，保持了supercell一贯的高素质。EGOIST主唱Chelly清脆的嗓音与快节奏的电音贴合完美。曲风上延续了第一季ED的电子乐风格，一向曲风多变的ryo再次证明了自己在电音上的才华，哪怕没有《名前のない怪物》中抓耳的前奏，但背景中中不断回响的旋律和鼓点仍然让人过耳不忘。即使你没有看过动画，这首歌也值得一听。



7 足音～Be Strong

作词：樱井和寿　作曲：樱井和寿　演唱：Mr.Children

新しい靴を履いた日は それだけで世界が违って见えた
昨日までと违った 自分の足音がどこか嬉しくて
あてもなく邻の町まで何も考えずしばらく歩いて
「こんなことも最近はしてなかったな」ってぼんやり思った
铺装された道を选んで歩いていくだけ
そんな日々だけど もうやめたいんだ
今日はそんな気がしてる

梦见てた未来はそれほど离れちゃいない
また一步 次の一步 足音を踏み鸣らせ
时には灯りのない寂しい夜が来たって YEAH
この足音を闻いてる 谁かがきっといる

疲れて步けないんなら立ち止まってしがみ付いていれば
地球は回っていってきっといい方向へ仆らを运んでくれる
どんな人にだって心折れそうな日はある
「もうダメだ」って思えてきても 大丈夫
もっと强くなっていける

今という时代はそれほど悪くはない
また一步 次の一步 靴ひもを结び直せ
喜びを分かち合い 弱さを补い合い YEAH
台风に濡れた夜も 步いていけるなら

怖がらないで 怯まないで 心配なんかしなくていい
染まらないで 歪めないで 仆らを超えてる
全てのことを 真っ直ぐに受け止めたい
梦见てた未来は
それほど离れちゃいない
また一步 次の一步 足音を踏み鸣らせ!
例えば雨云が 目の前を覆ったって YEAH
また日差しを探して步き出そう
时には灯りの无い 孤独な夜が来たって YEAH
この足音を闻いてる 谁かがきっといる

换上了新鞋的那天 世界便有所不同了
与过去不同的是 我喜欢上了自己的脚步声
没有犹豫便漫无目地走向邻近的街道
迷迷糊糊地想到自己毫无作为
仅仅是走在铺好的路上
真想放弃这样的日子啊
直到今天才注意到

梦中的未来并不遥远
还差一步 再走一步 踏响自己的脚步
即使没有灯光的寂静夜晚降临 YEAH
也有人会听见我的脚步

疲惫地无法前进的话 紧紧站在原地就可以了
地球在不停地转动 我们一定能找到合适的方向
谁都有遭受挫折的时候
即使想要放弃也没有关系
一定会变得更强

这个时代并没有那么糟糕
还差一步 再走一步 紧紧系牢鞋带
相互分享喜悦 相互弥补弱点 YEAH
即使在台风之夜 也可以向前迈进

不必害怕 不必退缩 不必担心
不要走错道路 我们便可以战胜一切
所有的事情都需要承受
梦中见到的未来
其实并不遥远
还差一步 再走一步 踏响自己的脚步
即使乌云遮蔽了双眼 YEAH
也要去寻找阳光
即使毫无灯光的孤独夜晚降临 YEAH
也有人会听见我的脚步声



时雨推荐

这首歌是最近大热的日剧《信长协奏曲》的ED，由日本老牌乐队Mr.Children演唱，主唱樱井和寿的词曲向来以励志与治愈为主打要素，本次的主题则与成长有关，也十分贴合了日剧中小栗旬扮演的年轻信长，一步一步成长的主题。脚步声记录着我们的成长与转变，一步一步地走出迷茫，一步一步地逐渐变强。如果你暂时找不到人生的路标，相信这首歌可以为你找到答案。



8 怀かしい梦

作词：中川奈美　作曲：椎名豪　演唱：中川奈美

どうして人はいつも
忘れるの 大事なこと
离れるその时まで
当たり前と思ってる

辉いた月の背に隐れて
ずっと そうずっと震えてた
あの运命が君を
押してくれるまでは

守りたいと叫んだ心は
まぎれもない 君の真实
その想い 力に変えて
步きはじめる
今 架け桥
空に描いて

大きすぎる世界が
果てなく て怯えていた
けれど瞳の奥に
かけがえない あの笑颜

夜空には 瞬く星たちが
いつも ほらいつも见守ってる
さあ 泪をぬぐって
君はひとりじゃない

救いたいと思った气持ちを
なくさないでいてほしいから
优しさを希望に変えて 羽ばたけるはず
望む未来 その手の中に

このさよならは终わりじゃない
そう新たなはじまりの时
だから哀しまないで 一步を踏みだして
忘れないよ もう一度会える

目觉めてもどこかで
心の糸 系がっている
あの日见つけた あたたかく怀かしい梦
胸に抱いて 明日へ归ろう

为什么人总是会忘记重要之事
直到分开之时
都认为是理所当然的

隐藏在光辉之月的背影之后
一直 对 一直颤颤发抖
直到那个命运向你逼近为止

在心中呐喊着想要守护的愿望
无所保留的 你的真实
将这份心意转换为力量
开始迈步前进
现在 空中描绘着高架的桥梁

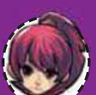
对过于宽广的世界
感到无比的畏怯
但是印在眼睛深处的
是无可取代的那个笑容

在夜空中闪烁的群星
一直 看 一直都在守护着
来吧 拂去泪水
你不是孤身一人

不想让你失去渴望去拯救的想法
你一定能够让这温柔转变为希望
展翅翱翔 将期盼的未来掌握在手中

这"再见"不是完结
对 这是新的开始
所以不要感到悲伤 踏出前进的一步
不会遗忘 我们还会再次相遇

哪怕在不一样的地方醒来
维系心灵的命运之线也依然连接着彼此
在那一天看到的 温暖而怀念的梦
将它藏在心里 回到属于自己的"明天"



秋沙雨推荐

《怀かしい梦》最开始收录在手游版的《世界传说 战略同盟》，在移植3DS之后这首片尾曲也保留了下来。在《神话传说》发售七年后传说粉们才终于迎来了椎名豪作曲的新一首曲子，也值得粉丝们普天同庆了。《梦幻同盟》讲述的是"《传说》系列"的角色们在失忆的情况下，在梦中的世界里与梦中的住民特伦相遇，见证了他的成长，并拯救了这个世界的故事。来自各个世界的角色们在梦中相遇，当梦结束时他们将醒来，将这份羁绊藏于心中，继续走向属于自己的未来。



9 彼岸花

作词：AnJu　作曲：AnJu　演唱：AnJu

燃え尽きる　空の果てには
天国があるんだよって
きえそうな　夕阳を见てた
もうもどれないの 昨日に

どうしてこの瞳は
まだ明日の空を　探すのだろう?
わたしの　爱しいひとは　もう二度と
见上げる　こともない

光と暗の狭间に揺れる
血のような　彼岸花は
谁を待って　いるの　でしょうか
朝もやに　滲んで　手を振る

あなたとの　大切な日々
胸の奥　抱えたままで
伤ついた　舍て猫　みたい
虚ろに目を闭じ　委ねる

どうして　この命は
まだ生きることを　望むのだろう?
わたしの　心の伤は明日を
拒んでいるのに

月明かりに　浮かんでは揺れる
血のような　彼岸花は
天使に似た　恶魔　でしょうか
手招きしているの
わたしに

最期のあと一步　踏み出すとき
一瞬の光の中　君のまなざし
まだダメだって　体押し返して
漆黒の扉が　闭じてった

光の暗の狭间に揺れる
血のような　彼岸花は
谁をまって　いるの　でしょうか
朝もやに　滲んで

月明かりに　浮かんでは揺れる
血のような　彼岸花は
天使に似た　恶魔　でしょうか
手招きしているの
わたしに

在那燃烧不尽的天空尽头
是天国的所在
遥望逐渐消失的夕阳
已经无法再回到昨日

为什么我的双眸
还在寻找着明日的天空
明明我所爱的人
已经不能再度仰望

摇摆在光与暗的狭缝之间
如血一般的彼岸花
究竟是在等待着谁呢
藏身于朝霭之中摆手

和你一起度过的珍贵时光
我一直珍藏于心中
就像是受了伤被丢弃的猫一般
闭上眼睛委身于虚无

为什么这条生命
还在渴望着继续活下去
我心中之伤
明明已经如此排斥明天

沉浮与月光之中
如血一般的彼岸花
莫非是伪装成天使的恶魔
在向我挥动着手





八重樱推荐

这首歌是日式经典恐怖游戏“《零》系列”的最新作《濡鸦之巫女》的主题曲，由年仅 18 岁的高中生歌手 AnJu 演唱，同时这也是她的第一首单曲。关于这位歌手的资料非常有限，不但官网上的介绍文字寥寥无几，就连 MV 中都没有任何清楚的露脸，如此低调的行事作风与她空灵淡雅的嗓音相映成趣，反倒是更叫人对 AnJu 心生好感。这首歌可以说是站在游戏女主角的角度所演唱的，徘徊于生死边缘无所适从之际，多么渴望能有个人来拉自己一把，无论是向哪一边。

在我即将迈出最后一步的时刻
在一瞬间的光芒中感受到了你的视线
尚未到时候 将我推了出来
漆黑的大门就此关闭

摇摆在光与暗的狭缝之间
如血一般的彼岸花

究竟是在等待着谁呢
藏身于朝霭之中摆手

沉浮与月光之中
如血一般的彼岸花
莫非是伪装成天使的恶魔
在向我挥动着手





八重樱推荐

提到“《零》系列”，当然不能不提天野月子。自从为《零 红蝶》演唱主题曲以来，天野月子的歌声几乎成为了“《零》系列”必不可少的元素。即便《濡鸦之巫女》的第一主题曲采用了新人歌手 AnJu 的《彼岸花》，但为了照顾到老玩家们的心情，还是将天野月子（现已改名为天野月）的这首《鸟笼》作为第二主题曲放到了游戏中，玩家只需要为女主角更换服装通关即可欣赏到。

10 鸟笼 –in this cage–

作词：天野月　作曲：天野月　编曲：户仓弘智　演唱：天野月

遥か远くで
あなたを待つ一羽の鸟
翼を折りたたみ
どこにも飞ばず伫む

锖びた笼の中
胧气になった日々は
薄れていくほどに
美しい色を放つ

谁か私の声を
どうか届けてください
あの空へ
あの云まで
あなたの眠る麓へ

The distance to heaven
The distance from my heart
鸣き声をあげるように
静かに闭ざされた
空が口を开けていく

The distance to heaven
The distance to sky

优しい雨が落ちる
浊った私の淡い愿いなど
まったり流すように

时はどれくらい
私を隐したのだろう
微かな光さえ
痛みを覚えていく

谁か私の羽根を
どうか千切ってください
逃ぐない自由ならば
いっそ持たずに生きたい

The distance to heaven
The distant from my heart
睑に刻みつけた
あなたの面影が

The distance to heaven
The distance to sky
冷たい雨は落ちる
握りしめた
手のひらの热を

夺い拭うように
漆黒の暗に溶ける

闭ざした鸟笼
锁ざした两足
未来を纺いで
落ちてく黑鸟

闭ざした鸟笼
锁ざした两足
贵方を思って
落ちてく黑鸟

闭ざした鸟笼
闭ざした两足
未来を纺いで
落ちてく黑鸟

Why am I standing here alone?
水圧に侵される感情

Where am I spending my life?
水の中に消えてくざわめき

Why am I standing here alone?
沈みながら私は思った

あの空を
あの云间を
あなたの笑颜を

The distance to heaven
The distance from my heart
鸣き声をあげるように
静かに闭ざされた
空が口を开けていく

The distance to heaven
The distance to sky
优しい雨は落ちる
浊った私の淡い愿いなど
まったり流すように

The distance to heaven
The distance from my heart

The distance to heaven
The distance to sky

我是在那遥远的远方
等待着你的折翼之鸟
收拢起了翅膀
不再飞往任何地方

我曾与你在铁锈的笼子中
度过的那段时光如今已经朦胧
越是变淡
越是释放出美丽的光芒

谁能将我的声音
送往遥远的彼方
送往那片天空
送往那片云
送往你沉眠的山麓

与天堂的距离
与心的距离
如同要高歌一般
寂静沉闷的天空
仿佛被撕裂了口子

与天堂的距离

与天空的距离
温柔的雨落下
仿佛是在实现污浊的我
所许下的小小愿望

我到底经过了
多少岁月的流逝
就连微小的光芒
也痛得令我难以忍受

谁能将我的翅膀
完全的摧毁
如果不能选择自由的话
我宁愿不再继续活下去

与天堂的距离
与心的距离
在眼睑上刻上
你的容貌
融化到漆黑的黑暗之中

与天堂的距离
与天空的距离

冰冷的雨落下
仿佛是要连
握在一起的手的温度
也试图夺去

紧锁的鸟笼
束缚的双脚
编织着未来
坠落的黑鸟

紧锁的鸟笼
束缚的双脚
思念着你
坠落的黑鸟

为何我会独自在此
被水侵蚀的感情

何处才是我的人生
在水中消失的杂音

为何我会独自在此
在沉静之中我想起了

那片天空
那片云
以及你的笑脸

与天堂的距离
与心的距离
如同要高歌一般
寂静沉闷的天空
仿佛被撕裂了口子

与天堂的距离
与天空的距离
温柔的雨落下
仿佛是在实现污浊的我
所许下的小小愿望

与天堂的距离
与心的距离

与天堂的距离
与天空的距离

11 M@STERPIECE

作词：yura　作曲：神前晓　编曲：神前晓、高田龙一　演唱：765PRO ALLSTARS

さあ 今を辉け！！
YES→几つもの思い出たち
眩しい 今日の光へ

さあ 今を翔ばたけ！！
YES☆たったひとつだけの未来
夸らしい 今日の翼へ

STAGE 歌いたいから
LIVE 踊りたいから
新しい 幕を开けよう
NEVER END IDOL！！

梦を初めて愿って
今日までどの位经っただろう
ずっと 一日ずつ 系げよう
梦は自分を叶える 为に
生まれた证だから
きっと この心で
私の MASTERPIECE

ねえ… 逢えて良かった
ねえ… あなたに言叶ゆうなら
ありがとうそしてよろしく

SMILE みんなでいても
TEARS ひとりでいても
辉きの向こう侧へ
进め ALL STARS！！

明日がどんな日になるか
谁だって解らないけれど
それは どんな日も 出来る事
明日は追いかけてくモノじゃなく
今へと変えてくモノ
それが 自分になる
私が MASTERPIECE

STAGE 歌いたいから
LIVE 踊りたいから
新しい 幕を开けよう
NEVER　END　IDOL！！
M@STERPIECE！！

梦を始めて愿って
今日までどの位经っただろう
ずっと 一日ずつ 系げよう
梦は自分を叶える ために
生まれた证だから
きっと この心で
私の M@STERPIECE

那么 现在就熠熠生辉吧
没错 那些无以计数的回忆们啊
都会迎着 今天的炫目光芒

那么 现在就展翅高飞吧
没错 那唯独只有一次的未来啊
也会向着 今天的傲人翅膀

舞台上 正因为想要唱歌
LIVE 上 正因为想要跳舞
那就去吧 打开崭新帷幕
永不结束 偶像路！

还记得最初刚祈愿梦想时
到如今已经历经了多少往事
一直 一日复着一日 紧紧相交织
因为那梦想是为了要实现自己
才会诞生于世上的证明啊
定能 凭着这份心意
作出我的 MASTERPIECE

那个 能遇见你真好
那个 若是要对你说句话的话
先是谢谢 然后是 请多指教

无论笑容 与众人齐分享
还是眼泪 自己默默品尝
都要朝着辉煌的彼方
向前行 全明星

将来将会变成什么样子?
不论是谁都还不得而知
这可是 不管哪一日 都有的事实
因为将来不该只是盲目追求 而是要
现在就应该去改变的啊
所以 我要做我自己
我就是那 MASTERPIECE

舞台上 正因为想要唱歌
LIVE 上 正因为想要跳舞
那就去吧 打开崭新帷幕
永不结束 偶像路！
MASTERPIECE！

还记得最初刚祈愿梦想时
到如今已经历经了多少往事
一直 一日复着一日 紧紧相交织
因为那梦想是为了要实现自己
才会诞生于世上的证明啊
定能 凭着这份心意
作出我的 MASTERPIECE





初心者推荐

同样是一部剧场版的主题歌，同样是能让人泪流满面的剧场版动画。《M@STERPIECE》在剧场版《偶像大师 走向光辉的未来》压轴的Live演出中奏起，量产神曲的神前晓谱写的旋律渐渐变得壮阔，配合锦织敦史笔下超豪华的大胆分镜演出，将偶像们的梦想和观众们的情绪一口气推到最高潮。歌词中写到了偶像们在舞台背后经历的迷茫、辛酸和坚持，无论是新登场的“百万偶像”新人，还是我们熟悉的“765PRO”，都因此而显得熠熠生辉。



12 プリンシプル

作词：爱铃 作曲：藤本功一 编曲：谷口尚久 演唱：洲崎绫

いつもの仲间 いつもの场所で
笑いながら过ごす季节が
このままずっと続くはずだって
変わりゆくこと知らずに
あたりまえの毎日が
突然爱しく思うのは
羽ばたくときを 知らせてる おそれない
自分らしくなるため

一成不变的那些伙伴 总是不变的那个地方
一边欢笑一边度过在那个季节
就是应该这样一直持续下去但是
一些东西在不知不觉中渐渐在改变
再不过平常的每一天
突如其来对爱的那份思念
振翅高飞的时候 告诉着自己 已不再逃避
做回本来的自己

いま少し震える手で まだ见えない明日の
窗を开けたら 何があるかな?
溢れ出した 弾むようなこのメロディ
空が瞬いたら 见上げよう
瞳に映る景色がきらめき 走り出すよ

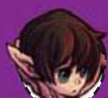
还是看不见明天 现在用稍微颤抖的双手
打开窗户 会有什么吗?
满溢而出的 使人兴奋的这段旋律
天空在闪烁的话 抬头仰望
瞳孔中映出的景色在闪耀 开始奔跑

无邪气な笑颜 见ているだけで
延々はなし尽きないけど
ふいにだまって 时が止まると
急に大人に见えたんだ
悲しいわけじゃないのに
泣きたい气持ちになるよ なぜ?
一言でも 传えられるのならば
もう変わりはじめている あざやかな宇宙が
回り巡って 私を呼ぶよ
裸足でもいい 辉く世界へ
星がほほえんだら 手をのばし
小さく揺れていた心をただ 解き放つよ
描いてく いろんなカラ一で 遥かな梦を

天真无邪的笑容 只要看见
就会有说不完的话语恋恋不舍
突然的沉默 就像时间停止一般
一下就好像成熟了
并不是难过
但有种想哭的感觉 为什么呢?
如果一句话 能表达的话
开始已经变为结束 漂亮的宇宙
在四周循环 呼喊我
光着脚都可以 走向光辉的世界
满天的星星在对我微笑 伸出这双手
这平凡渺小的内心 解放吧
描绘出 各种各样的颜色 那遥远的梦想

いま少し震える手で まだ见えない明日の
窗を开けたら 何があるかな?
奏でてみたい 探してたこのメロディ
风がふきぬけたら 未来まで
驱けだす新しい私をそう 夸れるように

还是看不见明天 现在用稍微颤抖的双手
打开窗户 会有什么吗?
试着演奏 寻找着这个旋律
如果风吹来的方向 能通向到未来
那么奔跑吧如此崭新的我 非常的自豪



初心者推荐

京都动画近年来的TVA作品几乎都为剧场版留了一手，甚至是没有大热起来的《玉子市场》。让人惊喜的是，TVA中不冷不热和充满情调的慢节奏，在看完这部剧场版动画《玉子爱情故事》之后都变成了一种必要的酝酿和铺垫。你会明白短短几十分钟的剧场版里面，根本没有办法把主人公玉子和饼藏，以及其他配角的情感解释清楚。正是因为有了平淡日常的TVA，导演山田尚子才能放心地在这部剧场版中点燃了爱情的导火索，观众们看着火苗不断加速，最终被巨大的闪光弹闪得泪流满面。从懵懂暧昧到初恋告白，主题曲描绘了同样的主题，让人感到青涩和怀念。

13 Time to Say Goodbye

作词：Jeff Williams 作曲：Jeff Williams 演唱：Casey Lee Williams

There's a point where it tips,
There's a point where it breaks,
There's a point where it bends,
And a point we just can't take
Anymore.

There's a line that we'll cross ,
And there's no return;
There's a time and a place;
No bridges left to burn,
Anymore.

We can't just wait with lives at stake,
Until they think we're ready.
Our enemies are gathering,
The storm is growing deadly.

Now it's time to say goodbye,
To the things we loved,
And the innocence of youth.
How the time seemed to fly,
From our carefree lives,
And the solitude and peace we always knew.

There's a day when we'll fight ,
And we're not gonna fall.
There's a day when we'll stand,
And a day when we won't crawl,
Anymore.

There's a moment in time,
And there's no going back,
When we're pushed too hard,
And we won't hold our attack,
Anymore.

We can't just cling to childish things,
As evil just grows closer.
Humanity's in jeopardy,
This fight is far from over.

Now it's time to say goodbye,
To the things we loved,
And the innocence of youth.
With a doubt in our minds,
Why we chose this life,
And at times we can't help wondering...

Were we born to fight and die?
Sacrificed for one huge lie?
Are we heroes keeping peace?
Or are we weapons?
Pointed at the enemy,
So someone else can claim a victory?

Now it's time to say goodbye,
To the things we loved,
And the innocence of youth.
How the time seemed to fly,
From our carefree lives,
And the solitude and peace we always knew

这世间总有逆转之时，
这世间总有爆发之时，
这世间总有扭曲之时，
而我们总有爆发之时，
无可阻挡。

我们总有需要跨过的界限，
而且并无退路，
我们总有需要突破的时空，
必须破釜沉舟，
永不回头。

我们不能在战栗中生存并等待着，
直到别人认同我们的那一天。
我们的敌人已经在聚集所有力量，
远方的风暴已经变得更猛烈。

是时候告别青涩的时光，
挥别我们曾挚爱的一切，
以及我们那纯洁的青春。
时光为何仿若飞逝，
无忧岁月已成过往，
悠然独处不可奢望。

终有一日我们会奋身作战，
奋不顾身。
终有一日我们会挺身而起，
绝不退后，
寸步不让。

终有一日我们会遇见此刻，
无法回头，
终有一日我们会筋疲力竭
势衰气尽，
无力再战。

我们不能再执着于童稚之事，
因为魔鬼的步伐正在靠近。
人性早入陷入了崩溃的边缘，
这场争斗还远远无法终结。

是时候告别青涩的时光，
挥别我们曾挚爱的一切，
以及我们那纯洁的青春。
我们并非心无疑虑，
也会怀疑为何选择这种生活
并禁不住屡屡自问

我们是生来便注定要战斗与死亡吗?
为了一个巨大的谎言而牺牲?
我们是维持和平的英雄?
还是被他人利用的武器?
被指向了敌人，
用来去夺取属于他人的胜利?

是时候告别青涩的时光，
挥别我们曾挚爱的一切，
以及我们那纯洁的青春。
时光为何仿若飞逝，
无忧岁月已成过往，
悠然独处不可奢望。



稀饭推荐



依然坚持着“美式日系”风格的《RWBY》在进入第二季后终于摆脱了第一季时充满实验性的播放节奏，变成了稳定播出而且每集时间固定的正式动画作品，粉丝们自然是喜闻乐见。不过第二季的故事基调变得更为黑暗，其主题曲《Time to Say Goodbye》比起第一季的《This Will Be the Day》少了一分激昂和热血，却多了不少悲壮与沉重，和故事本身逐渐脱离校园生活，开始披露第一季埋下伏笔的基调正相吻合，四位少女要逐渐开始和她们青涩的过往告别，逐渐地成长为合格的猎人，并面对全新的挑战，而观众们也将与她们一起迎来更为令人期待的第三季。



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏•人

2014.12
Vol.
56
UCG



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

游戏・人 光盘定价：18.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售